NINTENDO Wii • 3DS • DS • Wii/DSi WARE • RETRO

06/11 • AUSGABE 170 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 06

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

VORSCHAU

Wii Play: Motion (Wii)
Pokémon Typing (DS)
Resident Evil: Mercenaries (3DS)
Dr. Lautrec (3DS)
u. v. m.

TEST

Dead or Alive: Dimensions (3DS)
Dragon Quest VI (DS)
Lego Pirates (Wii/DS)
Lego Ninjago (DS)
Virtua Tennis 4 (Wii)
u. v. m.

Endlich offiziell: Nintendo bestätigt den Wii-Nachfolger!

Wii?

Fakten, Gerüchte und Erwartungen zur Konsolen-Revolution

10 SEITEN

ZELDA Ocarina of Time

Der erste Nintendo-Mega-Hit für den 3DS!

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Jetzt wieder neu!

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Die Gerüchte haben sich in den letzten Wochen und Monaten verdichtet, bereits in der vorherigen Ausgabe der N-ZONE haben wir auf die Ankündigung einer Nachfolgekonsole für die Wii zur diesjährigen E3-Messe in Los Angeles spekuliert. Doch dann kam alles sogar noch schneller als erwartet: Nintendo hat mittlerweile bestätigt, dass die neue Heimkonsole in Los Angeles enthüllt, dort für Gäste spielbar sein und letztendlich 2012 auf den Markt kommen wird.
In der Folge fanden sich in den Weiten des Internets zahlreiche unbestätigte Aussagen und Fotomontagen zu „Project Café", wie der Arbeitstitel der neuen Nintendo-Konsole angeblich lautet. Doch was ist dran an den Gerüchten? Dass der Wii-Nachfolger HD-fähig sein wird, steht außer Frage, aber was hat es mit dem mysteriösen Controller und dem eingebauten Display auf sich? Alles nur ein Wunschtraum der Fans oder tatsächlich Wahrheit? Geht Nintendo mit der neuen Konsole wieder auf uns Spieler zu oder setzt sich der Casual-Wahn weiter fort? Welche Spieletitel kommen für den Launch in Frage? All diese sowie weitere Fragen beantworten wir in unserer großen Reportage zum Wii-Nachfolger.

Trotz allen Trubels um Nintendos große Ankündigung blicken wir auch in die nähere Zukunft, nämlich auf die besten Wii-, 3DS- und DS-Spiele, die uns in den nächsten Wochen erwarten. Allen voran das 3DS-Remake von **Zelda: Ocarina of Time**, das gute Chancen hat, der erste 3DS-Mega-Hit zu werden. Die neuesten Infos hierzu sowie zu weiteren interessanten Spielen, etwa **Wii Play: Motion**, dem **Professor Layton**-Konkurrenten **Dr. Lautrec, Resident Evil: The Mercenaries 3D** und **Pokémon Typing**, findet ihr in der Vorschau-Strecke der euch vorliegenden N-ZONE-Ausgabe. Und auch der Test-Teil ist mit **Lego Pirates of the Caribbean, Dead or Alive Dimensions, Steel Diver, Dragon Quest** und weiteren Spieleneuheiten bestens besetzt.

Wie jeden Monat haben wir zudem wieder eine bunte Mischung an spannenden Themen aus dem Nintendo-Universum für euch parat: Aktuelle News, Retro-Berichte, Tipps & Tricks zu aktuellen Hits wie **Pokémon Schwarz/Weiß** sowie Meinungen aus der Community lassen keine Wünsche offen!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

DER Wii-NACHFOLGER

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Newcomer des Monats:** *Uwe Hönig verstärkt ab sofort das N-ZONE-Team. Manche von euch kennen ihn vielleicht von unserer Schwesterzeitschrift Kids-Zone, wo er zuletzt tätig war. Wir sagen: Herzlich willkommen bei uns, Uwe!*
- **Reportage mit dem größten Recherche-Aufwand:** *Der Achtseiter „Wii: Die nächste Generation im Fakten-Check" beansprucht für Layouterin Steffi und Redakteur Christoph die meiste Zeit. Kein Wunder, schließlich mussten Dutzende Quellen geprüft, Informationen recherchiert und Gerüchte bewertet werden. Auch die Retro-Reportage „Der **Zelda**-Stammbaum" war ein gewaltiger Kraftakt. Doch ihr Leser habt uns tatkräftig bei der Recherche unterstützt. Vielen Dank an die Community von www.n-zone.de!*
- **Test, den jeder machen wollte:** ***Lego Pirates of the Caribbean*** *– Das große Los zog Uwe: Er testete das Spiel und freut sich nun selbst auf einen Abstecher in die Karibik!*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***Thor: God of Thunder*** *– Doch letztlich musste unser freier Redakteur Lukas ran an Wii-Fernbedienung und DS-Steuerkreuz!*
- **Projekt des Monats:** *Während ihr diese Zeilen lest, testen wir bereits die 3DS-Neuauflage von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time.** Yeah!*

INHALT 06/2011

THOMAS

Lange haben wir darauf gewartet: Nintendo bestätigte einen Nachfolger für die Wii! Wir haben alle bislang bekannten Fakten, wilde Spekulationen aus den Tiefen des Internets sowie Erwartungen der Fans und Community zur kommenden Nintendo-Heimkonsole zu einer spannenden und informativen Reportage für euch zusammengefasst.

VORSCHAU | ALLES ZUM Wii-NACHFOLGER

SEBASTIAN

Wir haben uns wie jeden Monat die wichtigsten Neuerscheinungen für Wii und DS in kritischen Tests vorgeknöpft. Freut euch auf ausführliche Testberichte zu aktuellen Hits wie **Lego Pirates of the Caribbean** (Wii + DS), **Dead or Alive: Dimensions** (3DS), **Steel Diver** (3DS), **Dragon Quest VI** (DS) und viele mehr!

TEST | AKTUELLE Wii-, 3DS- UND DS-HIGHLIGHTS

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14
Die nächste Wii-Generation 16

Wii

Wii Play: Motion 30

3DS

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter 36
Resident Evil: Mercenaries 34
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 24

DS

Pokémon Typing 38

TEST

Charts 66
Das Team 41
Einkaufsführer: Die besten Jump & Runs 68
Kalender 44
Meinungsmache 42
Release-Termine 43
So testen wir 40
Top-Spiele 64

Wii

Adventure Island II (Virtual Console) 72
Beckenboden Physio Fun (WiiWare) 73
Brawl Brothers (Virtual Console) 73
ExerBeat 53
The Ignition Factor (Virtual Console) 72
Lego Pirates of the Caribbean 46
SpongeBob: Verflixt und zugemalt 52
Thor 50
Virtua Tennis 4 48

3DS

Dead or Alive: Dimensions 54
Steel Diver 58

DS

Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten 60
Go Series! Captain Sub (DSiWare) 75
Lego Ninjago 62
Lego Pirates of the Caribbean 47
Pflanzen gegen Zombies 63
Thor 51
Trollboarder (DSiWare) 75

24

THOMAS

Über welche Besonderheiten und Raffinessen verfügt die Neuauflage des wohl besten Videospiels aller Zeiten? Kommt die Grafik auf dem Nintendo 3DS besser rüber als im N64-Original aus dem Jahre 1998? Und von welchem Entwicklerstudio stammt das Spiel überhaupt – waren Experten oder Amateure am Werk? Hier lest ihr ALLES!

VORSCHAU | ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

68

CHRISTOPH

Welche Jump & Runs, die nicht aus dem Hause Nintendo stammen, sollte man auf der Wii und dem DS unbedingt gespielt haben? Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Vertreter des Hüpfspielgenres mitsamt kritischen Bewertungen und Kaufempfehlungen. So seid ihr bestens für die Schnäppchenjagd beraten!

TEST | DER JUMP&RUN-EINKAUFSFÜHRER

ONLINE

DSi-Kanäle 74
VideoGamesZone 76
Wii-Kanäle 72

RETRO

Der Zelda-Stammbaum 80
Retro-Startseite 78

SERVICE

Spielerforum 88

Tipps & Tricks:

Conduit 2 84
Super Monkey Ball 3D 84
Pro Evolution Soccer 2011 85
Pokémon-Schwarz/Weiß: Der Global Link 86
WWE All Stars 85

MEINUNGEN

Interview 95
Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Adventure Island II, Online 72
Animal Crossing: Let's go to the City, News 10
Beckenboden Physio Fun, Online 73
Brawl Brothers, Online 73
Chrono Trigger, News 09
Conduit 2, News / Tipps 12 / 84
Dead or Alive: Dimensions, Test 54
Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten, Test 60
Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter, Vorschau 36
ExerBeat, Test 53
Go Series! Captain Sub, Online 75
Indiana Jones and the Last Crusade, Retro 78
Lego Pirates of the Caribbean, Test 46
Lego Ninjago, Test 62
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012, News 08
Mario Strikers Charged Football, News 10
MDK 2, Online 73
Mega Man 5, Online 73
Mega Man X, Online 73
Pflanzen gegen Zombies, Test 63
Pokémon-Schwarz/Weiß, Tipps 86
Pokémon Typing, Vorschau 38
Pro Evolution Soccer 2011, Tipps 85
Resident Evil: Mercenaries, Vorschau 34
SpongeBob: Verflixt und zugemalt 52
Steel Diver, Test 58
Super Monkey Ball 3D, Tipps 84
The Ignition Factor, Online 72
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Vorschau 24
Thor, Test 50
Trollboarder, Online 75
TV total Events, News 07
Virtua Tennis 4, Test 48
WarioWare: Smooth Moves, News 10
We Sing: Deutsche Hits, News 07
Wii Play: Motion, Vorschau 30
Wii Sports, News 10
WWE All-Stars, Tipps 85

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

IWATA SPRICHT KLARTEXT

Warum liegt der 3DS-Absatz hinter den Erwartungen? Wie geht es mit der Wii weiter?

Welche Auswirkungen haben der Atom-GAU, das Erdbeben und der Tsunami in Japan auf Nintendos Firmenpolitik? Warum verkauft sich der 3DS schlechter als erwartet? Und wann bekommen Wii-Besitzer neue Spiele serviert? Auf einer Investorenkonferenz sprach Satoru Iwata, Präsident von Nintendo Japan, endlich Klartext. N-ZONE fasst die größten Herausforderungen zusammen, vor denen das Unternehmen steht, und verrät, wie Iwata sie in den Griff bekommen möchte. ■

Problem: Nach der schlimmen Naturkatastrophe in Japan ist der Absatz von Hard- und Software massiv eingebrochen. Auch der radioaktive Zwischenfall im Atomkraftwerk Fukushima beeinträchtigte die Verkäufe. Nintendo muss jetzt die Nachfrage von Spielen und Konsolen ankurbeln.
Das sagt Iwata: Das Konsumklima und die Begeisterung für neue Produkte sind Iwata zufolge durch die Naturkatastrophe und den Atom-GAU merklich abgekühlt. Dies betrifft allerdings nicht nur Nintendo, sondern auch andere Firmen aus allen erdenklichen Branchen. Eine Erholung erwartet der Nintendo-Präsident nicht vor Herbst 2011.

Problem: Nintendo wollte bis zur Investorenkonferenz vier Millionen 3DS-Geräte absetzen. Dieses hehre Ziel erreichte der Mario-Konzern jedoch nicht. Gerade mal auf 3,61 Millionen verkaufte Konsolen brachte es die neue 3D-Hardware. Deshalb läuft auch der Absatz von Software nicht so gut wie geplant.
Das sagt Iwata: Die Schwierigkeit besteht darin, die Kunden zu überzeugen, dass sie sich jetzt einen Nintendo 3DS zulegen – und die Anschaffung nicht auf eine spätere Zeit aufschieben. Mit einer cleveren neuen Vermarktung, die im Herbst beginnen soll, will Iwata den 3DS-Kaufimpuls erhöhen. Dazu gehören auch starke Titel, die noch dieses Jahr veröffentlicht werden sollen.

Problem: Zwar verkaufen sich Spiele, die direkt von Nintendo stammen, nach wie vor hervorragend. Allerdings sind Actiontitel wie Call of Duty geeigneter, um den Massenmarkt in Nordamerika und in Europa zu erreichen. Auf den Nintendo-Konsolen gibt es aber zu wenige davon.
Das sagt Iwata: Der Grund liegt in den unterschiedlich ausgeprägten Kulturen: Menschen in den USA haben andere Spielevorlieben als beispielsweise Japaner. Um die Bedürfnisse der Spieler auf den verschiedenen Kontinenten besser zu decken, will Nintendo intensiver mit Entwicklern aus Nordamerika und Europa zusammenarbeiten. Westliche Spieler bevorzugen Iwatas Einschätzung zufolge Spiele mit fotorealistischer Grafik. Doch Nintendo möchte auch künftig typische Spiele mit Mario, Link und Co. fabrizieren.

Problem: Die Umsätze mit der Wii-Konsole gingen merklich zurück.
Das sagt Iwata: Das Schicksal der Wii hätte anders verlaufen können, wenn Nintendo mit jemandem außerhalb der Firma zusammengearbeitet hätte. Die Nachfolge-Konsole kommt 2012 in den Handel und wird auf der E3-Messe im Juni vorgestellt.

Christoph meint: *„Problem erkannt, Gefahr gebannt? Satoru Iwatas Schlussfolgerungen beweisen ein großes Maß an guter Selbsteinschätzung und die Motivation, die Probleme nicht bloß wegdiskutieren zu wollen. Stattdessen will sie der japanische Nintendo-Präsident tatsächlich in den Griff bekommen. Ob dies gelingt, werden wir allerdings erst in einigen Monaten oder Jahren sehen, wenn Nintendo den Aktionären und Geschäftspartnern die neuen Geschäftsberichte vorlegt.“*

EUER E3-PLANER

Auf der weltweit größten Spielemesse erwartet uns DIE Ankündigung schlechthin!

Noch rätselt alle Welt über die Funktionen, die der Wii-Nachfolger bietet – die wichtigsten Fakten und Gerüchte zum Nachfolger der erfolgreichen Fuchtelkonsole von Nintendo lest ihr in der großen N-ZONE-Titelstory auf Seite 16. Doch am 06. Juni 2011 um voraussichtlich 18.00 Uhr (mitteleuropäische Sommerzeit) hat das Orakeln ein Ende: Dann enthüllt der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Konsole, die Gerüchten zufolge den Arbeitstitel „Café" trägt. Außerdem steht fest, dass uns der **Mario**-Konzern mit zahlreichen Titeln für die Wii überraschen möchte, die bislang noch nicht angekündigt sind. Durch die (in der Regel sehr spannende) Pressekonferenz führt normalerweise der US-Firmenboss Reggie Fils-Aime, der Entwickler-Titan Shigeru Miyamoto hat traditionell einen Gastauftritt. Die folgende Übersicht verrät euch die Termine zu den wichtigsten E3-Konferenzen, die bereits feststehen. Diese werden übrigens live und kostenlos im Internet übertragen. Interessant sind heuer vor allem die Sony-Ankündigungen, denn sobald das finale Design des PSP-Nachfolgers (des sogenannten Next Generation Portable) sowie der Veröffentlichungstermin und der Verkaufspreis feststehen, lässt sich auch ableiten, ob die Konsole eines ernst zu nehmende Konkurrenz für den Nintendo 3DS ist.

TAG	UHRZEIT	WAS?	ERWARTETE ENTHÜLLUNGEN
06. JUNI 2011	18.00 UHR	NINTENDO-PRESSEKONFERENZ	NEUE HARDWARE, SUPER MARIO 3DS
06. JUNI 2011	19.00 UHR	MICROSOFT-PRESSEKONFERENZ	KINECT-TITEL FÜR GAMER, EXKLUSIVES CRYTEK-PROJEKT, NEUES CALL OF DUTY
06. JUNI 2011	23.30 UHR	UBISOFT-PRESSEKONFERENZ	ASSASSIN'S CREED, SPLINTER CELL
07. JUNI 2011	02.00 UHR	SONY-PRESSEKONFERENZ	UNCHARTED 3, WIPEOUT, ROCKSTAR-PROJEKT, NGP-KONSOLE, NEUE MOVE-SPIELE

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

TV TOTAL EVENTS (Wii)

Diese Minispielsammlung vereint die bewährten und beliebten TV total-Disziplinen Turmspringen, Stock Car Crash Challenge, Autoball-WM, Eisfußball-Pokal und Wok-WM auf einer Wii-Disc. Zudem werden die Originalstimmen von Stefan Raab und Elton geboten – das Gesamtpaket klingt an sich also wirklich stimmig. Allerdings täuscht die Vielfalt der Minispiele, denn die beiden Ballsportarten sehen sich frappierend ähnlich und spielen sich fast identisch. Auch die unpräzise Steuerung und die geringe Langzeitmotivation sind nicht gerade auf dem Niveau, das wir beispielsweise vom Genre-Primus **Wii Party** gewohnt sind. Entwickelt wurde **TV total Events** übrigens interessanterweise von Caipirinha Games. Das Studio ist hauptsächlich für PC- und Nintendo-DS-Casual-Games bekannt. Auf deren Konto gehen beispielsweise die Titel **Gina-Lisas Powershopping**, **Wendy: Das Pferdehospital**, **Hexi Lilli entdeckt Europa** (alle DS) sowie **Julias Abenteuer im Reiterland** und **Du und Dein Heim für Tiere** (beide PC).

WE SING: DEUTSCHE HITS (Wii)

Es müssen nicht immer Robbie Williams, Rihanna, Leona Lewis, Elton John und Lady Gaga sein: Ein Karaoke-Liebhaber zeichnet sich dadurch aus, dass er gern auch mal außergewöhnliche Songs aus allen erdenklichen Genres zum Besten gibt. Daher begrüßen wir es, dass es sich bei **We Sing: Deutsche Hits** um ein Musikspiel für die Wii handelt, in dem man ausschließlich die Hits deutschsprachiger Interpreten nachträllert. Mit dabei sind unter anderem Die Toten Hosen („Strom"), DJ Ötzi feat. Nik P. („Ein Stern, der deinen Namen trägt"), Hubert Kah („Sternenhimmel"), Ich & Ich („Vom selben Stern") und Münchener Freiheit („Ohne Dich"). Die Entwickler brannten auch Lieder auf die Disc, bei denen sogar Karaoke-Freunde im reifen Alter eine Chance haben, gute Bewertungen zu ergattern. So finden sich etwa die Interpreten Heinz Rühmann („Ein Freund, ein guter Freund"), Marianne Rosenberg („Er gehört zu mir") und Hildegard Knef („Für mich soll's rote Rosen regnen") in **We Sing: Deutsche Hits**.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN LONDON 2012

Wii/3DS Mehr Traumdisziplinen, mehr olympische Sportarten, mehr Stimmung – und erstmals in 3D?

Ging da etwa ein Sega-Angestellter unvorsichtig mit internen Dokumenten um? Am 15. April meldeten einige Webseiten – darunter auch www.n-zone.de –, dass ein mysteriöser Packshot mit dem Logo von **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – London 2012** aufgetaucht ist. Zwar gab es zu dieser Zeit noch keine sonstigen Informationen zum Spiel, geschweige denn Screenshots, allerdings lüftete Sega das Geheimnis wenige Tage später. Obwohl die Firma mit dem blauen Schriftzug bislang lediglich das Logo und einige Schnappschüsse vom Londoner Fotoshooting zeigte, deutet sich die Ausrichtung des Spiels schon an: Im Vordergrund stehen heitere Umsetzungen bekannter olympischer Disziplinen. Neu sind beispielsweise Fußball und Reiten. Hinzu kommen etwa Tischtennis und – mehr wollte Sega nicht verraten – Wassersportarten und Leichtathletik-Disziplinen. Insgesamt werden 50 Minispiele geboten. Wir erwarten die Veröffentlichung der Wii- und 3DS-Titel einige Monate vor Beginn der Sommerspiele (27. Juli bis 12. August 2012), möglicherweise sogar vor Weihnachten. Die ersten Screenshots präsentieren wir euch in der nächsten N-ZONE.

Christoph meint: *„Dass eine neue **Mario & Sonic**-Episode erscheinen würde, war aus meiner Sicht längst absehbar – schließlich verkauften sich die Vorgänger millionenfach, sodass eine Fortführung der Reihe nur logisch war. Interessant ist aber, dass die neue Serienauskopplung lediglich für Wii und den 3DS herauskommt – nicht mehr für das alte DS-Modell. Das zeigt, dass Nintendos kultiger Doppelbildschirm langsam ausrangiert wird.“*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Begleitend zum neuesten Schlümpfe-Film, der im Sommer ins Kino kommt, wird auch ein passendes Wii-Spiel veröffentlicht. Es handelt sich allerdings nicht, wie man erwarten könnte, um ein Jump & Run, sondern um ein Musikspiel.

Nintendo legt auch weiterhin bekannte Wii-Spiele unter der Marke „Nintendo Selects“ neu auf – ähnlich wie in der Super-NES-Ära, als Klassiker wie Super Mario Kart oder Super Metroid unter der Bezeichnung „Super Classics“ erneut in den Handel kamen. Nach den bereits angekündigten Billigspielen WarioWare, Animal Crossing und Co. ist also noch nicht Schluss mit der Preisoffensive.

Virtual-Console- und WiiWare-Spiele, die man auf der Wii gekauft hat, lassen sich auch auf die nächste Nintendo-Konsole mit dem Arbeitstitel „Café“ übertragen.

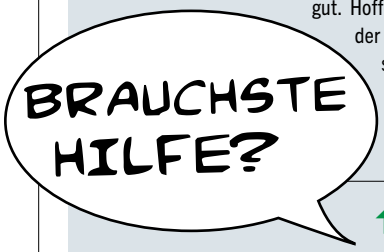
TOPS & FLOPS

⬆ BOLZ-ACTION FÜR Wii

Wer hätte das gedacht? Nachdem **Inazuma Eleven** mit gehöriger Verspätung endlich in Europa für den Nintendo DS auf den Markt kam, kündigt Level-5 auch schon das Seriendebüt auf der Wii-Konsole an. Dieses nennt sich **Inazuma Eleven Strikers** und bietet die gewohnte Mischung aus echten Fußball-Einlagen und Rollenspielelementen. Klingt gut und spielt sich bestimmt gut. Hoffentlich lässt sich der Entwickler nicht so viel Zeit dabei, das Gebolze auf unseren Kontinent zu bringen!

⬆ GESPIEGELT!

Wer **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** kauft, bekommt nicht nur das reguläre Abenteuer von 1998 in neuem Gewand geboten, sondern darf sich auch auf die **Master Quest**-Variante einlassen. Darin sind die Rätsel viel schwieriger. Dieser Modus wird übrigens spiegelverkehrt sein – Link läuft also durch eine Welt, in der links und rechts im Vergleich zum regulären Spiel vertauscht sind.



⬆⬇ TREUER ASSISTENT

Und gleich noch eine Information, die **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** betrifft: Das Spiel wird über eine Abwandlung des Super-Assistenten verfügen. Wer also partout nicht weiterkommt und beispielsweise im Bauch von Lord Jabu-Jabu den Weg zum Tempelboss nicht findet, der kann sich auf Knopfdruck eine Hilfestellung geben lassen. Den Super-Assistenten gab es zuvor bereits in **Donkey Kong Country Returns** und in **New Super Mario Bros. Wii**. Er stieß zwar nicht bei allen Zockern auf positive Resonanz, allerdings zwingt euch ja niemand zur Benutzung.

⬆ KOSTENLOS!

Wenn das System-Update des Nintendo 3DS Ende Mai verfügbar ist, dürfen sich Retro-Liebhaber auf eine Überraschung einstellen: Der Rennspielklassiker **Excitebike** vom Nintendo Entertainment System soll – aller Voraussicht nach sogar in einer aufgebohrten, dreidimensionalen Version – kostenlos im eShop verfügbar sein. Das macht Appetit auf das Update, das außerdem endlich den Internet-Browser auf den Bildschirm bringen soll. Mehr zu den neuen Funktionen auf Seite 74.

⬇ RESIGNATION?

Es scheint so, als hätte der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Wii-Konsole selbst bereits aufgegeben. In einer Investorenkonferenz – wir berichten auf Seite 6 darüber – stellte er fest: „Das Schicksal der Wii hätte anders verlaufen können, wenn wir mit jemandem außerhalb der Firma zusammengearbeitet hätten." – Jetzt will Nintendo offenbar die Konsolenabsätze durch Preissenkungen von Hard- und Software und einige letzte Spieleperlen erhöhen. Aber Fakt ist: Den Zenit hat die Wii längst überschritten.

BÄM!
DER COMPUTEC GAMES AWARD

Jetzt abstimmen für eure Lieblings-Games!

Zum vierten Mal in Folge vergibt die COMPUTEC MEDIA AG die BÄM! Awards für die beliebtesten Computer- und Videospiele. Seit Anfang Mai könnt ihr über www.bamaward.de eure Stimmen für die in den verschiedenen Kategorien nominierten Titel abgeben. Nur ihr bestimmt, welches Spiel einen BÄM! Award abräumt! Das Voting läuft bis zum 31. Juli 2011. Neben den beliebtesten Spielen des vergangenen Jahres werden in diesem Jahr auch die meisterwarteten Games der kommenden Monate und die beste Gaming-Hardware ausgezeichnet. Ganz nebenbei nehmt ihr mit eurer Abstimmung an der Verlosung vieler cooler Preise teil. Unter anderem verlosen wir zum Beispiel einen Gaming-PC, Spiele-Konsolen, Handys, Navigationsgeräte und und und. Also stimmt jetzt ab für eure Lieblingsgames! Die Preisverleihung wird am 19. August 2011 im Rahmenprogramm der gamescom, der weltgrößten Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung, in Köln stattfinden. ■

Branchen-Titane beim BÄM!-Award 2010

DIE BILLIG-OFFENSIVE

Wii Droht jetzt der Wii-Ausverkauf?

Wir wissen zwar nicht, was Nintendo damit bezwecken möchte, jedenfalls ist **Wii Sports** ab dem 20. Mai auch einzeln im Handel erhältlich – nicht nur wie bislang im Set mit einer Wii-Konsole. Das Sportspiel kommt im Rahmen der Billigpreis-Serie „Nintendo Selects" heraus, zu der auch die Minispielesammlung **WarioWare: Smooth Moves**, die Lebenssimulation **Animal Crossing: Let's go to the City** und das Spaßgebolze **Mario Strikers Charged Football** gehören. Darüber hinaus wird am selben Tag das sogenannte **Mario Kart Wii**-Pack angeboten. Es enthält eine weiße Wii-Konsole, eine Wii-Fernbedienung Plus (mit eingebautem MotionPlus-Adapter), das Rennspiel **Mario Kart Wii** und das zugehörige Wii-Wheel. So langsam bereitet sich Nintendo offensichtlich auf die Ablösung der Fuchtelkonsole durch das Nachfolgesystem vor. Anders lässt sich der momentane Ausverkauf der Restbestände von Hard- und Software nicht erklären. ■

DIE NINTENDO-SELECTS-SERIE IM EINZELNEN

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

So bewerteten wir das Spiel damals:
79% (Einzelspieler), **86%** (Mehrspieler)

Das sagen wir heute:
Den Kult-Faktor von Spielen wie **Mario Kart Wii** erreicht der Wii-Kick leider nicht, allerdings ist vor allem der Online-Modus immer noch eine Wucht.

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

So bewerteten wir das Spiel damals:
86% (Einzelspieler), **87%** (Mehrspieler)

Das sagen wir heute:
Leider gehört das WiiSpeak-Mikrofon nicht mehr zum Lieferumfang des Spiels. So geht ein Teil des Reizes an der gemeinsamen Kommunikation verloren.

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

So bewerteten wir das Spiel damals:
84% (Einzelspieler), **87%** (Mehrspieler)

Das sagen wir heute:
Diese Sammlung fünfsekündiger Mikrospiele hat nichts von ihrem Charme verloren. Darf in keinem Haushalt fehlen, in dem häufige Spieleabende stattfinden!

Wii SPORTS

So bewerteten wir das Spiel damals:
56% (Einzelspieler), **78%** (Mehrspieler)

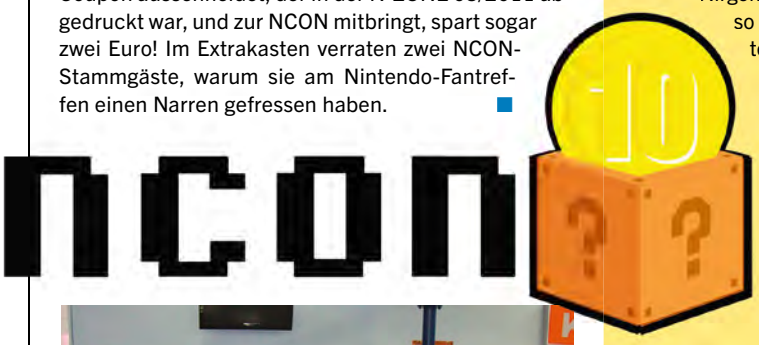
Das sagen wir heute:
Sebastian hat das Spiel im Test völlig unterschätzt, wie er heute selbst zugibt. Allerdings fragen wir uns, warum Nintendo das Spiel einzeln im Handel anbietet. Es hat doch schon jeder!

Christoph meint: *„Hurra: **Wii Sports** wird neu aufgelegt für alle, die es noch nicht haben – für alle beide! Aber ganz im Ernst: So klasse es ist, dass Spiele wie **Mario Strikers** zum vergünstigten Preis auf den Markt kommen, so seltsam erscheint es mir, dass ausgerechnet **Wii Sports** unter dem Label ‚Nintendo Selects' in die Läden kommt. Es liegt doch allen Wii-Konsolen sowieso kostenlos bei! Oder zielt Nintendo etwa darauf ab, dass sich die Käufer des **Mario Kart Wii**-Packs die Minispielsammlung **Wii Sports** dazukaufen? Dann wiederum ist die Ersparnis im Vergleich zum bislang angebotenen Set wieder aufgehoben."*

10 JAHRE NCON – FEIERT MIT!

In diesem Jahr feiert Europas größtes Nintendo-Treffen Geburtstag!

Die NCON ist ein Treffen für Liebhaber von Videospielen, insbesondere von Nintendo-Games. Es werden Turniere gespielt, es wird viel geredet und noch mehr gelacht. Die NCON ist DER Treffpunkt für Gamer aus Deutschland, Österreich, Schweiz und Luxemburg (und alle anderen Ländern natürlich auch). Das Fantreffen beginnt am Freitag, dem 03. Juni um 17 Uhr und endet am darauffolgenden Sonntag um 15:00 Uhr. Es wird Übernachtungsmöglichkeiten in einem separaten Schlafraum geben, sodass ihr euch bei Bedarf ausruhen könnt. Die Teilnahmegebühr beträgt in diesem Jahr 28,50 Euro (ermäßigt 21,50 Euro). Im Preis enthalten ist jeweils ein Frühstück. Und wer den Coupon ausschneidet, der in der N-ZONE 05/2011 abgedruckt war, und zur NCON mitbringt, spart sogar zwei Euro! Im Extrakasten verraten zwei NCON-Stammgäste, warum sie am Nintendo-Fantreffen einen Narren gefressen haben. ■



INTERVIEW MIT NCON-STAMMGÄSTEN ANDREAS & JULIA

N-ZONE: Dieses Jahr feiert die NCON ihr zehnjähriges Jubiläum. Wie oft warst du bereits dabei, Andreas? Und warum ist das Event ein Muss für Nintendo-Fans?
Andreas: Ich bin seit der dritten NCON dabei, dieses Jahr also zum achten Mal. Und warum die NCON ein Muss für Nintendo-Fans ist? Na das ist recht einfach: Nirgends sonst trifft man so einen Haufen netter Nintendo-Zocker im echten Leben zum Dauer-Extrem-Nintendo-Zocken und zum Austausch von Neuigkeiten und Informationen zu allen Systemen – vom NES bis hin zur Wii!

N-ZONE: Man munkelt, deine Tochter Julia sei ebenfalls begeisterte NCON-Anhängerin? Julia, kannst du uns schildern, was dein bester NCON-Moment war, den du bislang erlebt hast?
Julia: Eigentlich gibt es keinen besten Moment auf der NCON, es ist die ganze Zeit klasse, unter so vielen Nintendo-Zockern zu sein, vor allem unter gleichgesinnten Mädels (lacht). So gesehen ist die NCON von Anfang bis Ende ein bester Moment.

N-ZONE: Vater und Tochter mögen also Nintendo. Glaubt ihr, dass die Liebe zu Pixeln und Polygonen „vererbbar" ist?
Andreas: Ich habe damals beim Erscheinen des NES mit dem Nintendo-Spielen angefangen und nie aufgehört. Wenn ich mir meine Mädels heute so angucke, während sie daddeln, bin ich mir sicher, dass die „Sucht" vererbbar ist.
Julia: Wenn man regelmäßig die Möglichkeit hat, in Papas Nintendo-Museum zu spielen, werden die geerbten Gene automatisch aktiviert. Ja, ich hab's geerbt!

N-ZONE: Was möchtet ihr unseren Lesern noch mitteilen?
Andreas: Wenn ihr in entspanntes Wochenende mit Videospielen, Turnieren, tollen Preisen, jeder Menge verrückter Leute und in geselligem Beisammensein verbringen wollt, solltet ihr euch die NCON nicht entgehen lassen.
Julia: Los, packt euren Nintendo-Kram und euer Schlafzeug (das ihr allerdings kaum brauchen werdet) und kommt zur NCON!

N-ZONE: Das ist ein guter Tipp für alle Leser. Viel Spaß auch weiterhin beim Zocken und Sammeln!

CONDUIT 2
DER ONLINE-NACHTEST

Wii Was hat der Sega-Shooter im Netz drauf?

In der letzten N-ZONE unterzogen wir **Conduit 2** einem Test. Allerdings wollten wir uns erst intensiver mit den Online-Funktionen des Ego-Shooters befassen, ehe wir die Mehrspieler-Wertung in Stein meißeln. Wir haben uns mittlerweile eingängig mit den diversen Modi befasst und liefern euch hier den finalen Wertungskasten. ■

Christoph meint: *„Wir bescheinigen **Conduit 2** gute Online-Modi und ein raffiniertes und motivierendes Punktesystem. Unter Umständen kann es ein wenig dauern, bis ihr zu einem Match zugelassen werdet, aber die Verbindung klappte in unseren Tests gut."*

WERTUNGEN

PRO

- Spielerisch vielfältige Online-Modi
- Motivierendes Punktesystem
- Super Steuerung
- Headset-Unterstützung, …

CONTRA

- … aber das Zubehör gibt's noch nicht
- Manche Online-Modi ähneln sich.

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	86

WARUM …

… VERRAMSCHEN VIELE HERSTELLER IHRE SPIELE REGELRECHT?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns beispielsweise der extremen Preissenkung von Software.

Punch-Out!! und **Another Code: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung** für jeweils 12 Euro, **The Conduit** für 8 Euro, **Little King's Story** für 5 Euro – das alles sind keine Fantasiepreise, sondern Wahrheit. Dabei fragt sich so mancher Konsolenbesitzer zu Recht, wie es möglich ist, dass die Hersteller ihre teuer produzierten Spiele zu solchen Schleuderpreisen verramschen. Schließlich kostet nicht nur die Herstellung der Discs und Verpackungen eine beträchtliche Summe. Auch die Grafiker, Programmierer, Übersetzer und Vermarkter wollen Geld verdienen, um ihre Familien zu ernähren und nicht jeden Tag Brot ohne Butter essen zu müssen. Doch die Schwemme minderwertiger Wii- und DS-Spiele sorgte für einen gewaltigen Preissturz im Fachhandel: Wenn zum Beispiel ein bestimmter Titel für 15 Euro angeboten wird, hat es ein anderes Spiel, das immer noch 50 Euro kostet, schwer. Die Folge: Auch dieses Game wurde schließlich verbilligt angeboten – und viele weitere Hersteller zogen wiederum nach! Zumindest Nintendo bemüht sich, nicht allzu heftig beim Preiskampf mitzumischen. Die Gefahr besteht, dass sich die Käufer an bestimmte Summen gewöhnen und folglich nicht mehr bereit sind, für eine neue Zelda-Episode wie früher 50 Euro auf den Tisch zu legen. Die Auswirkungen würden letztlich wir Spieler zu spüren bekommen – in Form hastigerer Umsetzungen, geringeren Umfangs und weniger Spielspaß!

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

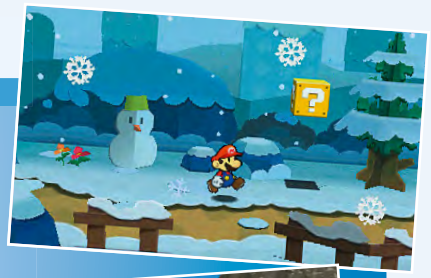
www.bamaward.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

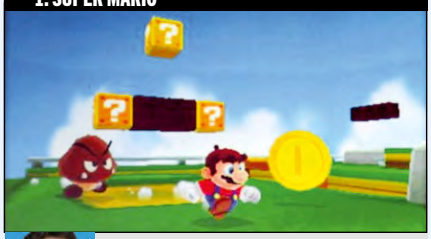
Im Juni werden die Augen aller Spielefans Richtung Los Angeles gerichtet sein, wo die jährliche Spielemesse E3 stattfindet. Abgesehen von der eEnthüllung der neuen Nintendo-Heimkonsole wird Nintendo dann auch sicher weitere Details zu den neuen **Mario**-Spielen für den 3DS ausplaudern. Wir dürfen gespannt sein!

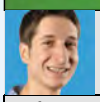


3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
3DS	**Super Mario**	Nicht bekannt	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO





Wir wollen neue Informationen und Bilder zu den für den 3DS angekündigten Mario-Spielen!

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

2 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

4 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	Nicht bekannt

4. PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

5 ▼		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	Nicht bekannt

5. Wii PLAY: MOTION

3 –		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Mit dem Test des ersten 3D-**Zelda** hat es in dieser Ausgabe leider nicht geklappt, doch steht dafür der 17. Juni als Release-Termin von **Ocarina of Time** fest. Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits alles Neue zum Wii-**Zelda Skyward Sword** verraten haben, haben wir diesmal eine große Vorschau mit vielen Infos zum kommenden 3DS-**Zelda**.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	17. Juni 2011	Action-Adventure

3 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Der Professor fühlt sich wohl in den Top 3 der N-ZONE-Most-Wanted-Charts! Aber natürlich zeigt sich in der guten Platzierung auch, dass Layton zweifelsohne den Sprung in die Liga der Nintendo-Superstars geschafft hat. 2011 wird ein gutes Jahr für Layton-Fans: Der DS-Ableger wird sicherlich hierzulande erscheinen – und mit etwas Glück auch das erste Layton-Abenteuer in 3D!

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 XENOBLADE CHRONICLES

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2011

Nachdem Nintendo das RPG jetzt endlich auch für den europäischen Markt angekündigt hat, stieg auch das Interesse unserer Leser an dem Epos an. Bislang gibt's allerdings nichts Neues, nicht einmal ein genauer Erscheinungstermin wurde bekannt gegeben.

5 THE LAST STORY

HERSTELLER: NICHT BEKANNT /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

Die N-ZONE-Leser kennen sich aus! Anders kann man den Sprung des Wii-RPGs auf den fünften Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts kaum erklären. Und das, obwohl sich bislang kein Publisher dazu bereit erklärt hat, **The Last Story** in Europa zu veröffentlichen.

6 RESIDENT EVIL

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011/2012

Wir gehen davon aus, dass **Mercenaries** hierzulande im Juni erscheinen wird – nicht zuletzt, weil dieser Termin noch in dem sogenannten „Launchzeitraum" liegen würde, den Nintendo für einen Teil der 3DS-Spiele angekündigt hat. Zu **Revelations** gibt's derzeit nichts Neues zu berichten, was sich voraussichtlich zur E3-Messe Anfang Juni ändern sollte.

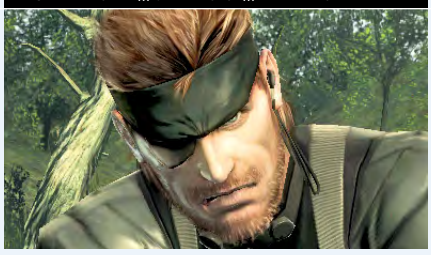
3DS	**Resident Evil: The Mercenaries 3D**	2011	Action
3DS	**Resident Evil: Revelations**	Nicht bekannt	Action

7 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

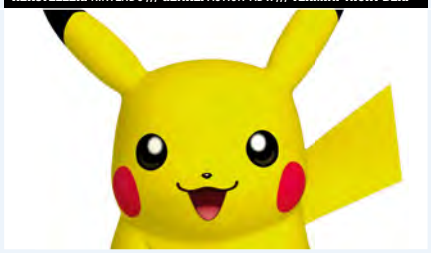
8 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



9 POKÉMON MYSTERY ...

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADV. /// **TERMIN:** NICHT BEK.



10 ANIMAL CROSSING 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** 2011

Fotomontage

Wii

DIE NÄCHSTE GENERATION IM FAKTEN-CHECK

Text | Christoph Kraus

Was hat der Wii-Nachfolger auf dem Kasten? Wann kommt er? Und wie sieht er aus? Wir bewerten alle bislang bekannten Fakten und Gerüchte.

GERÜCHT#1

DIE NÄCHSTE Wii KOMMT 2012 IN DEN HANDEL

Kurzzeitig herrschte Rätselraten um den exakten Starttermin der nächsten Nintendo-Heimkonsole. Erst hieß es, die Wii werde noch eine ganze Weile auf dem Markt bleiben, dann spekulierten einige Leute, dass wir noch dieses Jahr die neue Konsolengeneration in die Finger bekommen. Doch Nintendo setzte den Gerüchten ein Ende: In einer offiziellen Mitteilung, die auf der japanischen Unternehmens-Webseite zu lesen ist, kündigte der Konzern an, den Wii-Nachfolger im nächsten Jahr herauszubringen. Nimmt man an, dass die Hardware im Frühjahr 2012 auf den Markt kommt, wäre die jetzige Konsolengeneration ziemlich genau fünf Jahre und ein paar Monate auf dem Markt gewesen.

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Mit welchen Funktionen sorgt die nächste Nintendo-Konsolengeneration, welche die Wii ablösen soll, für Aufsehen? Welche Raffinessen stecken im Controller? Lassen sich Link, Samus Aran oder Super Mario zum Konsolenstart blicken? Und wann gelangt das scharfe Teil endlich in den Handel? Einerseits sind bislang zwar nur wenige offizielle Fakten zur „nächsten Wii“ durchgesickert. Doch andererseits kursieren schon jetzt so viele Gerüchte durch die Branche, dass sich ein genaues Hinhören lohnt. Der Projektname der nächsten Nintendo-Konsolengeneration lautet interessanterweise „Café“. Dieser soll die Vielseitigkeit und die schier unendlichen Vernetzungsmöglichkeiten der Hardware herausstellen. Ob dies gelingt, erfahren wir sogar schon Anfang Juni auf der Spielemesse E3. Auf den folgenden Seiten nehmen wir schon jetzt alle sicher bestätigten Fakten, sämtliche Spekulationen und jede Insider-Information ins Visier und bewerten diese – getreu unserem journalistischen Auftrag – kritisch, ehrlich und kompetent. ■

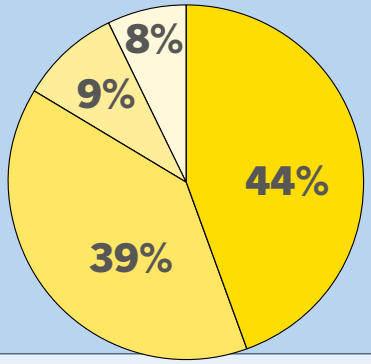
MIT WELCHEM EINFÜHRUNGS-PREIS RECHNET IHR BEI DER NÄCHSTEN Wii?

44% Ich rechne mit einem Startpreis von 300 Euro.

39% Es werden bestimmt 350 Euro fällig!

9% Mein Tipp: Die nächste Wii kostet 400 Euro oder mehr!

8% Ich tippe auf 250 Euro – wie bei der bisherigen Wii.



GERÜCHT#2

DIE KONSOLE WIRD AUF DER E3 VORGESTELLT

Auch bei der Frage, wann der Wii-Nachfolger zum allerersten Mal der Weltöffentlichkeit präsentiert wird, herrscht Klarheit: In einer öffentlichen Mitteilung auf der offiziellen japanischen Nintendo-Webseite bestätigte der Mario-Konzern, den Wii-Nachfolger auf der E3-Messe in spielbarer Form zu präsentieren. Die größte internationale Messe für Computer- und Videospiele findet vom 07. bis zum 09. Juni 2011 in Los Angeles statt. Sebastian, der das Mega-Event im Dienste der N-ZONE-Leserschaft besucht, zählt schon die Tage, bis er die nächste Konsolen-Revolution selbst ausprobieren darf! Das Bild zeigt ihn auf der E3 vor zwei Jahren.

100 %

WAHRHEITSGEHALT

GERÜCHT#3

3DS-SPIELE VERNETZEN SICH MIT DEM Wii-NACHFOLGER

Yoshinori Ono, der Produzent von **Super Street Fighter IV 3D Edition**, verriet angeblich, dass sich das Prügelspiel für den 3DS mit einer Konsole vernetzen lässt, die noch nicht auf dem Markt ist. Diese Information stammt von www.nayabcafe.com. Allerdings werden weder Belege für dieses Gerücht angeführt noch ist die Quelle vertrauenswürdig. Leider haben etliche Webseiten dies nicht bei ihrer Recherche berücksichtigt und verbreiteten die Information ungefiltert. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Wii-Nachfolger mit dem 3DS vernetzen lässt, ist aus unserer Sicht zwar überaus groß, aber die Quelle an sich erscheint uns unglaubwürdig.

70 %

WAHRHEITSGEHALT

GERÜCHT#4

DER CONTROLLER VERFÜGT ÜBER EINEN TOUCHSCREEN

Dass der Controller des Wii-Nachfolgers über einen integrierten Touchscreen verfügt, behauptet die französische Webseite für Unterhaltungselektronik, www.01net.com. Aus unserer Sicht ist es sehr realistisch, dass Nintendo die Idee aufgreift, den Controller einer Heimkonsole mit dem Bildschirm eines tragbaren Systems zu verbinden. Schließlich sind die Möglichkeiten, die dadurch entstehen, unendlich groß – man denke nur an Spiele wie **Pac-Man Vs.**, **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures** oder **Final Fantasy Crystal Chronicles**. All diese Titel wären ohne den zusätzlichen Monitor des Game Boy Advance, der zwingend zum Spielen benötigt wurde, nicht realisierbar gewesen. Zudem muss sich Nintendo klar von der bisherigen Wii-Hardware und der Konkurrenz durch PlayStation Move und Kinect absetzen. Die Frage ist nur, ob man zum Interagieren mit dem Bildschirm (wie beim DS) weiterhin einen Touchpen benötigt. Wir tippen darauf, dass man den Stift nicht unbedingt braucht.

90 %
WAHRHEITSGEHALT

GERÜCHT#5

DAS SYSTEM BEHERRSCHT 3D – ABER NICHT VOM START WEG

Die wichtigste Meldung vorneweg: Wenn wir uns hier darauf beziehen, dass die nächste Wii-Konsole dreidimensionale Grafiken auf den Bildschirm zaubern soll, dann meinen wir natürlich keine 3D-Darstellung, die durch eine Papp-Brille (siehe Bild) erzielt wird, sondern „richtige“ 3D-Grafik, für die man einen speziell dafür vorgesehenen Fernseher benötigt. Wir halten es für wahrscheinlich, dass sich Nintendo die Möglichkeit offenhält, eine 3D-Funktion nachzurüsten – je nachdem, wie sich die Verbreitung entsprechender Fernsehapparate entwickelt.

70 %
WAHRHEITSGEHALT

Bildquelle: www.wii2blog.com

Dieses Foto eines angeblichen Konsolen-Protoypen wurde offenbar am Computer erstellt. Das Logo wirkt reinretuschiert. Zudem fehlt der Stecker für die Sensorleiste.

GERÜCHT#6

AUCH DAS ZUBEHÖR GEHÖRT NICHT AUF DEN SPERRMÜLL

Wenn man davon ausgeht, dass die nächste Generation der Nintendo-Heimkonsolen zu den bisher erhältlichen Wii- und GameCube-Spielen abwärtskompatibel ist, dann muss sie auch das alte Zubehör weiterhin unterstützen. Dazu gehören beispielsweise das Balance Board oder das WiiSpeak-Mikrofon. Anders könnte es sich hingegen bei Zubehör verhalten, das explizit für die Verwendung mit der Fernbedienung konstruiert wurde, etwa das Wii-Wheel (siehe Bild) oder der Wii-Zapper. Denn es ist kaum anzunehmen, dass ein Controller, der angeblich einen zusätzlichen Touchscreen enthalten soll, weiterhin in die schmale Öffnung des Lenkrads passt. Wir gehen aber davon aus, dass zumindest der Classic-Controller, wie wir ihn von der Wii kennen, auch künftig unterstützt wird. Denn wie soll man andernfalls klassische Spiele für Super Nintendo, N64, Mega Drive, Turbografx, Master System oder Commodore 64 zocken? Na also!

30 %
WAHRHEITSGEHALT

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Jetzt geht das schon wieder los!““

Es steht fest, dass Nintendo eine neue Konsole zeigen wird und die Gerüchteküche brodelt über. Aber da ist auch gleich das Problem: Es handelt sich um Gerüchte. Auch wenn das eine oder andere Gerücht vielleicht der Wahrheit entspricht – ich habe keine Lust, mich am kollektiven Rätselraten zu beteiligen. Ich hoffe sehr, dass Nintendos neue Konsole gewissen technischen Mindestanforderungen gerecht wird und die Spiele taugen. Alles andere wird von mir ignoriert. Zum einen, weil ich mir die Überraschung auf der E3-Pressekonferenz nicht vermiesen will und zum anderen, weil ich mich nicht aufgrund irgendwelcher frei erfundenen „Insider-Berichte“ auf Features freuen will, die Nintendos neue Konsole am Ende nicht haben wird. Für mich lautet das Motto also: Immer mit der Ruhe. Bis zur E3 ist es ja auch nicht mehr lang.

GERÜCHT#7

DIE KONSOLE SCHWEISST ALLE SPIELER ENG ZUSAMMEN

Der 1UP-Redakteur Sam Kennedy verrät einen Fakt, der angeblich auf den Wii-Nachfolger zutrifft. So behauptet Kennedy, dass das Herzstück der nächsten Nintendo-Heimkonsole die gewaltige Online-Infrastruktur ist. Es sei möglich, Spiele nicht nur auf dem Fernsehschirm, sondern auch auf dem Controller selbst (auf dem ja ein Touchscreen angebracht sein soll) zu zocken. So könne man sich beispielsweise an Online-Turnieren beteiligen, die andere Spieler gerade übers Internet absolvieren. Sowieso sei die Vernetzung aller Zocker untereinander der zentrale Aspekt von Nintendos nächster Konsole. Wir meinen: All dies klingt in der Theorie wahnsinnig aufregend – aber was bedeutet es denn konkret in der Praxis?

50 %

WAHRHEITSGEHALT

GERÜCHT#8

FREUNDESCODES GEHÖREN DER VERGANGENHEIT AN

Wir begrüßen es, dass man beim Nintendo 3DS nicht mehr für jedes Spiel einen separaten Freundescode benötigt. Dies hat uns beim Konsolenvorgänger massiv gestört. Wer hat schon Lust darauf, ellenlange Listen mit sich herumzutragen, in denen jeder einzelne Code verzeichnet ist – für den Fall, dass jemand ein Online-Duell austragen möchte? Glaubt man Sam Kennedy, einem Redakteur bei der nordamerikanischen Webseite 1UP, gehören Freundescodes beim Nachfolger der Wii der Vergangenheit an. Seine Erkenntnis, die er (ohne konkrete Angabe von Quellen) in Erfahrung gebracht haben will, stützt sich dabei auf Stimmen aus der Spieleindustrie. Dies ist zwar alles andere als eine präzise Quelle, aber da bereits der Nintendo 3DS nicht mehr auf Freundescodes setzt, wollen wir ihm glauben, dass Nintendo das komplizierte System mit den sperrigen Ziffernkombinationen endgültig abschafft. Das wurde auch längst Zeit!

90 %

WAHRHEITSGEHALT

GERÜCHT#9

DIE KONSOLE KOSTET ZWISCHEN 350 UND 400 DOLLAR

Es ist einerseits kaum vorstellbar, dass eine Spielkonsole aus dem Hause Nintendo zu einem Preis in den Handel kommt, der nicht zumindest im Ansatz taschengeldfreundlich ist. Wir erinnern uns: Das Nintendo 64 kostete zum Start 399 Mark – zum Vergleich: Sony verlangte für die erste PlayStation 599 Mark. Für den GameCube musste man 199 Euro berappen – hingegen waren für die PlayStation 2 einst 869 Mark fällig, was 444 Euro entspricht. Andererseits spricht manches dafür, dass Nintendo die Anschaffungskosten für neue Hardware in die Höhe treibt. Denn bereits der 3DS war kein günstiges Vergnügen – die neue 3D-Konsole kostete bei ihrer Markteinführung exakt so viel wie die Wii, als sie im Dezember 2006 herauskam.

40 %

WAHRHEITSGEHALT

Ihr denkt gern an die Zeit zurück, als Nintendo noch fast ausschließlich den Markt für Vielspieler bediente und noch nicht so stark auf Gelegenheitszocker setzte? Mit **Super Mario World** verbindet ihr gute Erinnerungen, mit **New Super Mario Bros. Wii** hingegen nur den ollen Super-Assistenten? Man darf zwar davon ausgehen, dass sich Nintendo künftig wieder verstärkt dem Entwickeln komplexer Games widmet, doch trotzdem möchten wir euch einen Service anbieten – gewissermaßen von echten Nintendo-Fans für echte Nintendo-Fans! Schneidet dieses rote Logo aus und klebt es auf eure Wii-Konsole oder eure Wii-Fernbedienung. Es soll euch an die Zeit erinnern, als Nintendo noch mit rotem Logo (statt mit dem tristen grauen Markenzeichen) auftrat und richtig fette Games herausbrachte. Nichts zu danken!

DIE NINTENDO-EVOLUTION

Nintendo galt schon immer als Pionier, wenn es um innovative Hardware-Raffinessen geht. In diesem Extrakasten blicken wir in die Vergangenheit zurück und verraten euch, warum Super NES, Nintendo 64, DS, Wii und 3DS bei ihrer Veröffentlichung für so große Begeisterung sorgten.

SUPER NINTENDO

Die größte Verbesserung des SNES gegenüber dem Nintendo Entertainment System war die wesentlich höhere Leistungsfähigkeit in puncto Grafik-Effekte. So ermöglichte die 16-Bit-Konsole die (zuvor nicht mögliche) Darstellung drehbarer Plattformen. Zudem sorgte der Super-FX-Chip dafür, dass sich Rennspiele mit Pseudo-3D-Effekten umsetzen ließen. Dazu zählt etwa **Stunt Race FX**.

VIRTUAL BOY

Die sperrige Nintendo-Konsole mit dem knalligen roten Anstrich ist zwar hoffnungslos gefloppt, dafür brachte sie erstmals „richtige“ 3D-Effekte auf den Bildschirm. Spiele wie **Virtual Boy Wario Land**, **Teleroboxer**, **Galactic Pinball** oder **Mario's Tennis** machten optisch einiges her, jedoch klagten viele Spieler ob des schwarz-roten Farbstichs über heftige Kopfschmerzen nach einer halben Stunde Spielzeit.

NINTENDO 64

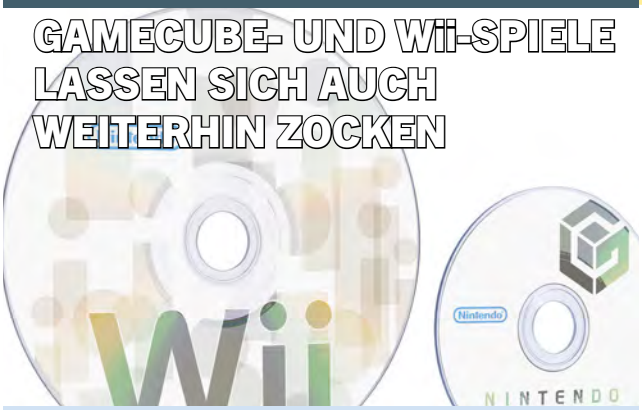
Die schwarze Konsole mit dem grauen Dreizack-Controller bestach im Herbst 1996, als sie in Japan und den USA auf den Markt kam, durch hochwertige Spiele wie **Wave Race 64**, **Pilotwings 64** oder **Super Mario 64**. Möglich machte die neue Spielerfahrung die ausgeklügelte Mischung aus dem innovativen Analogstick und der polygonalen Grafikdarstellung. So richtig erfolgreich war das Nintendo 64 aber lediglich in den Vereinigten Staaten von Amerika.

NINTENDO DS

Als der Nintendo DS im März 2005 unter anderem mit den Starttiteln **Super Mario 64 DS**, **Polarium** und **Rayman DS** (einer Umsetzung des Nintendo-64-Jump&Runs **Rayman 2: The Great Escape**) in Deutschland auf den Markt kam, blickte die Videospielwelt gebannt auf die Mobilkonsole mit dem Doppelbildschirm. Würde es Nintendo schaffen, das Videospielerlebnis mit einem berührungsempfindlichen Monitor derart zu verändern, dass neue Spieler gewonnen werden, ohne dass sich gleichzeitig die Kernspieler abwenden? Mission: definitiv geglückt!

GERÜCHT#10

GAMECUBE- UND WII-SPIELE LASSEN SICH AUCH WEITERHIN ZOCKEN



Die Webseite www.computerandvideogames.com will angeblich erfahren haben, dass im Prozessor des Wii-Nachfolgers ein IBM-Power-PC mit drei Kernen schlummert. Der Arbeitsspeicher soll mindestens 512 Megabyte umfassen. Diese Ähnlichkeit zur bisherigen Wii-Hardware würde im Umkehrschluss bedeuten, dass auch alle bisherigen Spiele weiterhin auf der neuen Konsole laufen. Nintendo müsste lediglich ähnliche Komponenten bereitstellen. Dazu gehören beispielsweise die Sensorleiste, eine Zeigerfunktion und eine Lautsprecherfunktion (beim Eingabegerät, der Wii-Fernbedienung).

70 % WAHRHEITSGEHALT

Wii

Wie erfolgreich wäre die Wii wohl geworden, wenn es keine Spiele wie **Wii Sports**, **New Super Mario Bros. Wii** oder **Wii Fit** gegeben hätte, mit denen nicht in erster Linie Profizocker angesprochen wurden, sondern Gelegenheits- und Nichtspieler? Die Konsole hätte sich wohl kaum in so hohem Maße verkauft. Das lag wohl in erster Linie am innovativen Eingabegerät und den etwas anderen Spielen.

NINTENDO 3DS

Dank dreidimensionaler Grafikdarstellung ohne Zwang zur Benutzung einer speziellen Brille, raffinierter 3D-Foto-Funktion und innovativen Minispielen lenkte der Nintendo 3DS bei seiner Markteinführung im Frühjahr 2011 die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich. Der Erfolg gibt dem Konzept recht.

„Die vermutlich sehr hohen Anschaffungskosten für den Controller des Wii-Nachfolgers bereiten uns starke Kopfschmerzen.“

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Lust auf nen Kaffee? Gern doch!“

Dass Nintendo irgendwann einen Wii-Nachfolger herausbringen würde, war absehbar. Die Tatsache, dass die Konsole 2012 auf den Markt kommt, war aus meiner Sicht ebenfalls wahrscheinlich. Schließlich hat die Wii offenkundig ihre besten Zeiten längst hinter sich. Infolge qualitativ minderwertiger Spiele, wie sie in jüngster Zeit immer häufiger auf den Markt kamen, sanken nicht nur die Verkaufszahlen der Konsole, sondern auch die Umsätze des **Mario**-Konzerns. Da wurde es Zeit, gegenzusteuern! Die spannende Frage ist nun, mit welchen Raffinessen Nintendo bei der nächsten Wii punkten möchte. Dass die neue Hardware mit dem Projektnamen „Café“ über einen Controller mit Touchscreen bedient werden könnte, halte ich für realistisch. Allerdings bereiten mir die hohen Anschaffungskosten noch Kopfzerbrechen: Mutet uns Nintendo tatsächlich zu, dass wir für jeden Mitspieler, der mit mir zocken möchte, einen eigenen Controller benötigen, der wohlgemerkt über einen Touchscreen (!) verfügt? Dass es eine solche Bedieneinheit nicht für acht Mark fuffzich gibt, ist logisch.

GERÜCHT #11

NINTENDO WILL ENGER MIT ANDEREN FIRMEN ZUSAMMENARBEITEN

Iwata hat den Aktionären gegenüber angekündigt, bei der Vermarktung der nächsten Heimkonsole enger mit anderen Firmen zu kooperieren. Er äußerte sich wie folgt: „Ich bedauere heute, dass wir uns bei der Vermarktung der Wii keine Partnerschaft mit jemandem außerhalb des Unternehmens eingegangen sind. Wenn wir das getan hätten, dann wäre das Schicksal der Wii vielleicht ein anderes gewesen. Jetzt bin ich mir bewusst, dass wir uns nicht zu sehr auf uns selbst verlassen sollten. Sie werden anhand der zukünftigen Vermarktung der Wii und des 3DS sehen, was ich meine.“ Meint er mit „jemand außerhalb des Unternehmen“ etwa die Drittherstteller? Wir sind gespannt!

100 % WAHRHEITSGEHALT

GASTKOMMENTARE

VIDEOGAMESZONE.DE ● DAVID MARTIN

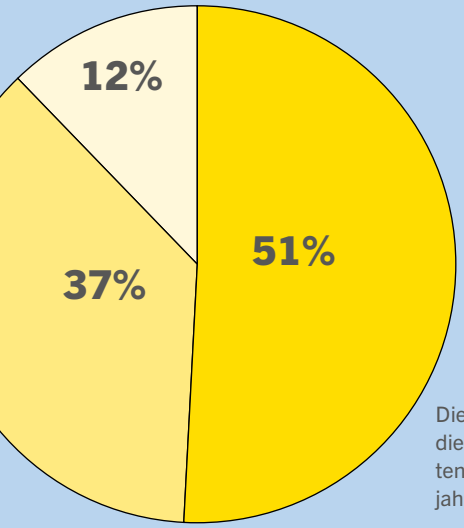
Einerseits freue ich mich wie verrückt auf die Wii 2, andererseits quält mich eine Prise Skepsis. Nach nur fünf Jahren veröffentlicht Nintendo einen Nachfolger der Wii? Wieso? Diese Frage beantwortete Nintendo auf der Pressekonferenz am Montag gleich selbst: Zwar wurde die Wii-Konsole mehr als 86 Millionen Mal verkauft, in den letzten Monaten allerdings stagnierten die Verkäufe. Dass sich eine Wii 2 in Arbeit befindet, erklärt auch die Spiele-Armut der vergangenen Monate: Die Entwickler werkeln bereits an Spielen für die Wii 2. Die Retro Studios sollen zum Beispiel an einem Launch-Spiel für den Wii-Nachfolger arbeiten. Mich würde es jedenfalls freuen, wenn die Wii 2 einen anderen Weg einschlägt als ihr Vorgänger: Weg von Casual, hin zu Core. Denn Letzteres fehlte der Wii-Konsole eindeutig. Für mich vorstellbar: Nintendo sättigt mit der Wii 2 das Herz eines Core-Spielers, mit der Wii bedient man weiterhin Familien und Zwischendurch-Spieler. Weiteres erfahren wir sicherlich auf der E3 2011, wenn Nintendo den Wii-Nachfolger offiziell ankündigen will. Ich bin gespannt! Ach ja, bitte, Nintendo: Integriert einen besseren Online-Modus!

GAMES AKTUELL ● ANDREAS SZEDLAK

Als vor wenigen Wochen die ersten Gerüchte aufgetaucht sind, habe ich nicht unbedingt damit gerechnet, dass Nintendo bereits auf der E3 2011 eine neue Konsole präsentieren wird. Allerdings soll das Wunderteil ja erst 2012 erscheinen, es ist also noch Zeit. Den Grund für eine neue Konsole hat Nintendo am Osterwochenende selbst genannt: dramatische Gewinneinbrüche im letzten Geschäftsjahr. Gleichzeitig wird auch klar, warum kaum noch Core-Titel für die Wii erscheinen. Die hauseigenen Entwickler arbeiten längst an Titeln für die neue Konsole, die meiner Meinung nach nicht Wii 2 heißen wird. Ich denke, dass Nintendo die Wii als Casual-Konsole weiterleben lassen wird, angefeuert von einer spürbaren Preissenkung. Die neue Konsole dagegen soll die Core-Zielgruppe ansprechen, die auch bereit ist, mehr Geld auszugeben. 350 bis 400 Dollar werden als Verkaufspreis-Spanne genannt. Für die Investition erwarte ich dann aber auch ein Technikgerüst, das PS3 und Xbox 360 alt aussehen lässt. Natürlich bin ich besonders gespannt auf den geheimnisvollen Touchscreen-Controller. Das also hat Nintendo gemeint, als man vor längerer Zeit von einer revolutionären neuen Konsole sprach …

Noch ein angeblicher Prototyp der nächsten Wii – dieser erinnert allerdings eher an einen Benzinkanister als an eine Spielkonsole.

WANN KOMMT DER Wii-NACHFOLGER IN DEN HANDEL?



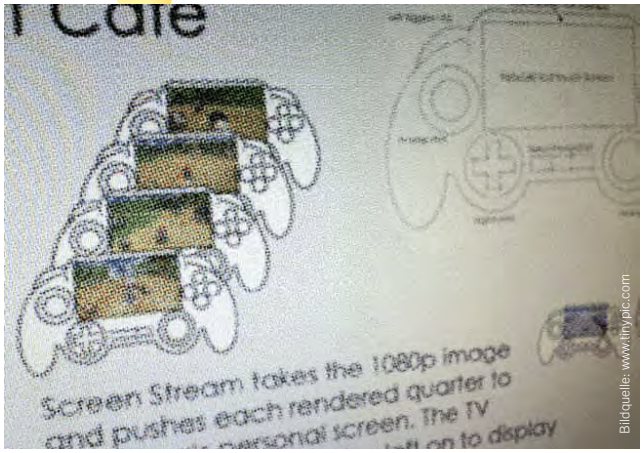
51% Es wird bestimmt Frühjahr 2012.

37% Ich wette, die Konsole kommt erst Ende nächsten Jahres!

12% Nintendo überrascht uns bestimmt. Er kommt wider Erwarten noch 2011!

Dieser Meinung schließt sich auch die N-ZONE-Redaktion an: Wir wetten, dass die nächste Wii im Frühjahr 2012 auf den Markt kommt!

„Dürfen sich Nintendo-Fans auf GTA freuen?“



Dieses Bild zeigt – falls es denn wahr sein sollte – den Controller der nächsten Wii.

WAS KANN DER CONTROLLER?

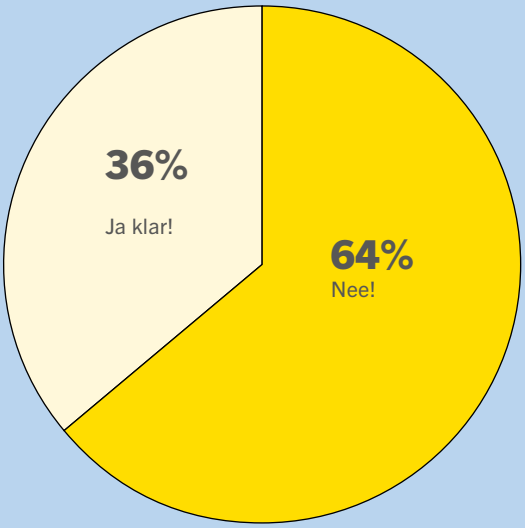
Die in der Branche kursierenden Gerüchte zum Controller des Wii-Nachfolgers nehmen wir zum Anlass, uns schon jetzt auszumalen, womit wir künftig zocken werden.

Glaubt man den Gerüchten, verfügt die nächste Nintendo-Heimkonsole über einen Touchscreen, der auf dem Controller angebracht ist. So etwas ähnliches gab’s doch schon mal – bei Segas Dreamcast-Konsole! Die sogenannte Visual Memory Unit fungierte einerseits als Speicherstick, andererseits als Mini-Monitor. Beispielsweise wurden darauf Energiebalken (bei Prügelspielen) oder Spielergebnisse (bei Fußballsimulationen) angezeigt. Das Zubehör ließ sich sogar außerhalb der Spiele einsetzen, etwa als Tamagotchi-Ersatz, wenn man Chaos-Figuren in **Sonic Adventure** züchtete. So richtig setzte sich das Zubehör aber nicht durch. Vielleicht lag es am hohen Knopfzellen-Batterieverbrauch.

Wenn man annimmt, dass die nächste Wii zur bisherigen Konsolen-Generation abwärtskompatibel ist, bedeutet dies, dass sich der neue Controller kaum vom jetzigen unterscheiden darf. Wie sollte man sonst Spiele wie **Super Mario Galaxy** zocken oder **The Legend of Zelda: Twilight Princess** zocken, die beide sowohl den Schüttelsensor als auch die Zeigerfunktion benötigen? Wir begrüßen es daher, dass Nintendo offensichtlich am grundsätzlichen Controller-Design festhält. Dazu gehören nach Angaben des US-Magazins IGN auch die acht Aktionstasten. Die Frage ist nur: Gehört der Power-Button dazu? Oder hat die Fernbedienung des Wii-Nachfolgers einen zusätzlichen Knopf, etwa wie die Schultertasten beim SNES-Pad?

Trifft das vom US-Magazin IGN in Umlauf gebrachte Gerücht zu, dass die nächste Wii-Konsole eine Grafik in 1080p-Qualität auf die Bildschirme zaubert, könnten sich Nintendo-Fans auf Umsetzungen von PS3- und Xbox-360-Blockbuster-Serien à la **Grand Theft Auto** (siehe Bild) oder **Final Fantasy** freuen. Natürlich nur in Kombination mit der gewohnten Fülle an Nintendo-typischen Erfolgsreihen!

SCHENKT IHR DEN GERÜCHTEN GLAUBEN, DASS DER CONTROLLER VON NINTENDOS NÄCHSTER KONSOLE EINEN TOUCHSCREEN HAT?



Die Mehrheit der Leser glaubt nicht daran, dass die nächste Nintendo-Heimkonsole über einen Touchscreen verfügt. Offenbar machen sich die meisten von euch Sorgen über einen zu hohen Anschaffungspreis. Diese Skepsis teilen auch wir.

Der Wahrheitsgehalt dieses Fotos dürfte ebenfalls nicht allzu hoch sein.

Hat ein Entwickler bei der Präsentation der nächsten Wii etwa mitfotografiert?

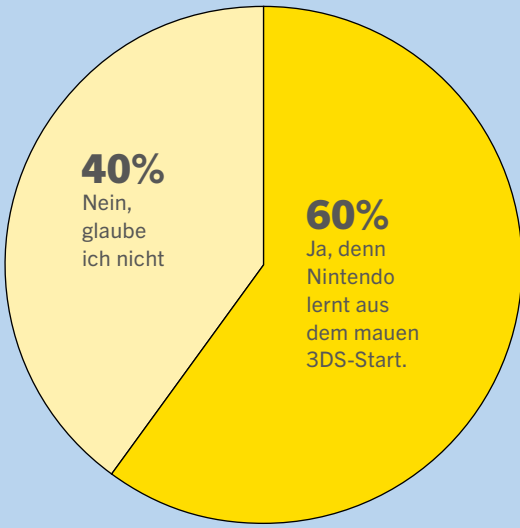
MEINUNG ● THOMAS EDER

„Vorfreude ist die schönste Freude!“

Wirklich überrascht hat mich nur der Zeitpunkt der Ankündigung: Ich habe damit gerechnet, dass Nintendo die Katze erst zur E3 aus dem Sack lässt. Doch eignen sich die Andeutungen der Nintendo-Größen hervorragend dazu, das weltweite Interesse an der neuen Konsole im Vorfeld schon einmal anzuschüren. Außerdem war's höchste Zeit für einen Nachfolger – die Wii ist in den letzten Monaten stark gealtert und auch Ankündigungen wirklich interessanter Wii-Titel gibt's derzeit keine. Ich gehe davon aus, dass Nintendo mit der Konsole wieder auf mehr die Zielgruppe Gamer zugeht und große Marken und Franchises a là **GTA** in Zukunft auch auf Nintendo-Systemen erscheinen. Das Angebot für Casual-Spieler wird erst nach einiger Zeit mit der zunehmender Verbreitung der Hardware ausgebaut werden.

WIRD EIN MARIO-SPIEL ZUM LAUNCH DER NÄCHSTEN HEIMKONSOLE VERFÜGBAR SEIN?

Nachdem uns Super Mario an den Erstverkaufstagen von Nintendo DS (2005) und Wii (2006) nicht beglückt hat, glaubt die Mehrheit der N-ZONE-Leser auch bei der nächsten Nintendo-Heimkonsole nicht daran, dass der Superstar zum System-Start durchs Pilzkönigreich hüpft. Aber sicher ist selbstverständlich, dass er es sich nicht nehmen wird, auf die nächste Wii zu springen. Ehrensache!



Genre: Action-Adventure | Entwickler: Grezzo | Hersteller: Nintendo | Termin: 17. Juni 2011

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

Einmal Hyrule und zurück: Erwartet uns das prickelndste Zelda-Abenteuer, das es jemals auf einer Nintendo-Konsole gab?

3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

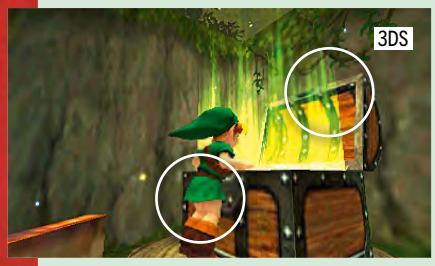
SCREEN-INFO

Die Bilder, die ihr auf den folgenden sechs Seiten seht, wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt. Sie zeigen **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** in der Qualität, in der das Spiel auf dem Nintendo 3DS aussehen wird.

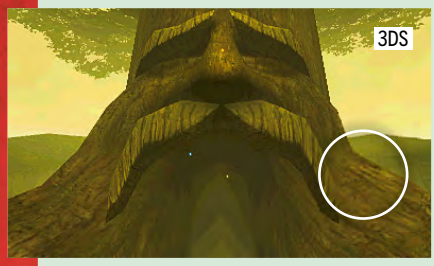
Betrachten wir es nüchtern: Unser Leben ist eine Dauerschleife – und auch der Alltag in der Spielebranche ist geprägt von ständigen Wiederholungen. Beispiele gefällig? Gern doch: Alle zwei Jahre wird eine neue **Mario Kart**-Episode veröffentlicht. Keine zwölf Monate vergehen, ohne dass die **FIFA**-Serie einen neuen Teil spendiert bekommt. Und ein erfolgreiches Spiel, das heute in den Handel kommt, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit in spätestens 13 Jahren einer Neuauflage unterzogen. Aber ganz ehrlich: Ist das so schlimm? Mitnichten, finden wir – und können es kaum erwarten, am 17. Juni mit Link und Epona erneut durch die hylianische Steppe zu galoppieren. Es ist schließlich schon fast 13 Jahre her, dass wir den bösen Ganondorf zum ersten Mal in die Schranken wiesen. Da wird's Zeit, dem Oberschurken erneut das Handwerk zu legen!

IM AUGE DES BETRACHTERS

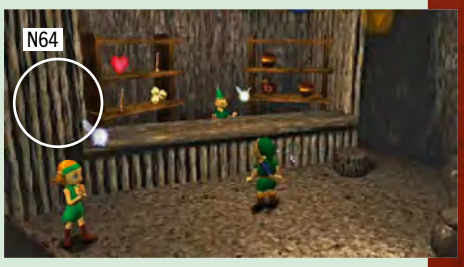
Hat das einstige Nintendo-64-Meisterwerk von 1998 auf der neuen 3D-Konsole immer noch eine so hohe Anziehungskraft? Wir haben das Original mit der Neuauflage verglichen und sagen euch, wo jeweils die technischen Unterschiede liegen.



Der grelle Lichteffekt, wenn Link eine Schatzkiste öffnet, kommt auf dem Nintendo 3DS viel pompöser rüber. Durch die plastische Grafikdarstellung ist man auf der 3D-Konsole viel näher am Geschehen dran.
Man beachte auch das Modell der Hauptfigur: Link ist auf dem 3DS aus viel mehr Polygonen zusammengesetzt. Zudem trug der Held den Schultergurt auf dem Nintendo 64 noch nicht. Eine kleine, aber feine Neuerung, die das Abenteuer viel lebendiger und authentischer erscheinen lässt.



Betrachtet man den Stamm und die Wurzel des Deku-Baums – es handelt sich um den allerersten Tempel von **Ocarina of Time** –, so sticht einem rasch die verwaschene Textur ins Auge. Von solchen grafischen Makeln ist auf dem Nintendo 3DS nichts mehr zu sehen. Die Wurzel war auf dem N64 außerdem extrem simpel gestaltet – die Entwickler haben also Kosmetik an allen Ecken und Enden betrieben.



Huch? Wo ist denn plötzlich auf dem Nintendo 3DS die Preistafel (links unten) hergekommen? 1998 war sie noch nicht an der Wand angebracht. Hier zeigt sich, dass **Ocarina of Time 3D** aus grafischer Hinsicht keine bloße 1:1-Umsetzung ist, die einzig mit einer höheren Auflösung und schärferen Texturen punktet. Neue Objekte sollen Hyrule viel realistischer wirken lassen!
Selbstverständlich werden (wie bereits auf dem Nintendo 64) deutsche Bildschirmtexte geboten – sie entsprechen den Regeln der neuen Rechtschreibreform und wurden, wie wir anhand einzelner Bildvergleiche feststellen durften, in Details verändert.

MEHR POLYGONE, MEHR DETAILS, MEHR HYRULE?

MEHR DETAILS!
Diese Spielszene zeigt Link im Schlosshof, kurz bevor er Prinzessin Zelda (hinten im Bild) trifft. In der Nahaufnahme erkennt man, dass es den Entwicklern von Grezzo offensichtlich am Herzen lag, selbst die Bodentexturen aufzuwerten. Die Hardware des Nintendo 64 war leistungstechnisch nicht in der Lage, hoch aufgelöste Rasenflächen, Wandfliesen und dergleichen darzustellen – der Nintendo 3DS kann dies sehr wohl! Wir begrüßen es sehr, dass Nintendo solche Kleinigkeiten verbessert hat.

MEHR LICHT!
Wer unterwegs spielt, muss sich häufig mit schlechten Lichtverhältnissen herumplagen. Mal fallen Sonnenstrahlen auf den Bildschirm, sodass eine optimale Sicht aufs Spielgeschehen nicht mehr gewährleistet ist. Mal zockt man in dunkler Umgebung und kann bestimmte Leveldetails nicht mehr gut wahrnehmen. Bei **Ocarina of Time 3D** bemerkt man sehr deutlich, dass die Programmierer die Grafik insgesamt aufhellten – so sind beispielsweise die Tempel nicht mehr so düster gestaltet. Aber keine Sorge: In Bonbon-Farben erstrahlt Hyrule dennoch nicht – das Flair des Originals bleibt erhalten!

GREZZO? NIE GEHÖRT!

Hat Nintendo etwa ein Amateur-Studio damit beauftragt, Ocarina of Time auf dem Nintendo 3DS neu aufzulegen? Dies könnte man meinen, denn die Umsetzung des Kult-Abenteuers entsteht nicht direkt bei Nintendo, sondern bei einem unbekannten Entwickler namens Grezzo. Wir haben die Hintergründe recherchiert!

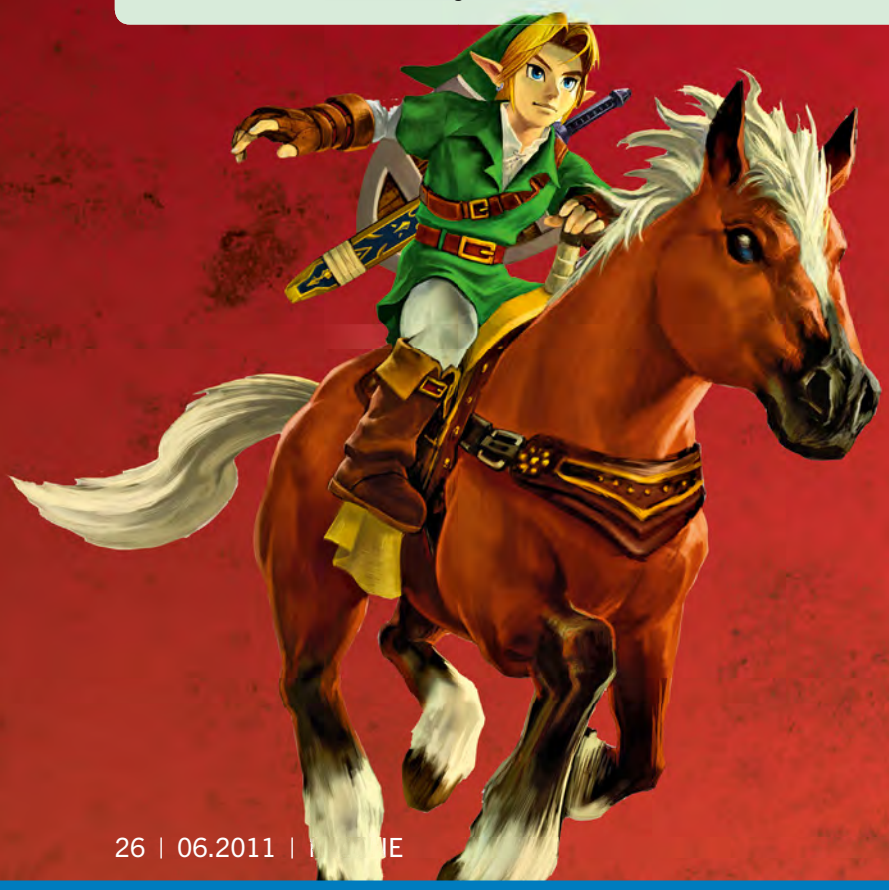
Auch wenn das Entwicklerstudio Grezzo erst vor fünf Jahren – genauer gesagt im Dezember 2006 – seine Pforten öffnete, ist das Firmenoberhaupt alles andere als unbekannt. Gegründet wurde die Firma nämlich von Koichi Ishii, seines Zeichens Erfinder der populären **Mana**-Serie. Auf Ishii-sans Konto geht nicht nur der Super-Nintendo-Klassiker **Secret of Mana** von 1993, sondern auch die Fortsetzungen **Legend of Mana** (PlayStation), **Sword of Mana** und **Children of Mana** (beide Game Boy Advance), **Dawn of Mana** (PS2) sowie **Heroes of Mana** (Nintendo DS).

An der Entstehung weiterer bekannter Spiele war Koichi Ishii ebenfalls beteiligt. So wirkte der fleißige Japaner an der Programmierung des **Final Fantasy**-Seriendebüts mit, und zwar im ersten Jahr seiner Anstellung bei Squaresoft. Zur Schöpfung etlicher Nachfolger – zum Beispiel **Final Fantasy II & III** sowie **Final Fantasy Adventure**, das hierzulande unter dem Titel **Mystic Quest** auf den Markt kam – trug er auch bei. Darüber hinaus war er einer der Entwickler, die **Mario Slam Basketball** (siehe Bild) auf den DS brachten. Er ist also unter Nintendo-Fans kein Unbekannter!

Kurios: Das bislang einzige Spieleprojekt, das von Grezzo entwickelt wurde, ist bislang weder auf dem europäischen noch auf dem nordamerikanischen Markt erhältlich, sondern ausschließlich in Japan. Aber worum handelt es sich eigentlich? Grezzos Software-Einstand als Spieleentwickler nennt sich **Line Attack Heroes** und ist ein Geschicklichkeitsspiel für die Wii. Einst sollte es als Vollpreistitel auf einer Disc herauskommen, doch letztlich wurde das Spiel lediglich im Wii-Shop-Kanal veröffentlicht – und selbst das nur in Japan. Ein Erfolg sieht anders aus!

„Die Entwicklung von Ocarina of Time 3D ist definitiv in guten Händen.“

UNSER FAZIT:
Die Spieleschmiede Grezzo ist wohl nur den allerwenigsten N-ZONE-Lesern ein Begriff. Doch dies muss kein schlechtes Indiz sein. Denn es spricht einiges dafür, dass der Studioboss sein Handwerk beherrscht und seine Angestellten gut im Griff hat. Zudem belegt sein Lebenslauf eindeutig, dass seine Mannschaft einerseits anspruchsvoll Action-Adventure-Projekte wie **Secret of Mana** stemmen und andererseits auch leicht verdauliche Minispielsammlungen wie **Line Attack Heroes** fabrizieren kann. Die Entwicklung von **Ocarina of Time 3D** ist also definitiv in guten Händen.



MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Schluss mit den Remakes!“

Langsam nervt mich Nintendo mit dem krampfhaften Neuauflegen der ganzen Spieleklassiker. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** konnten wir bereits auf dem GameCube als neuaufgelegte Fassung spielen, wozu jetzt noch eine Nintendo-3DS-Version? Klar, sie punktet durch eine 3D-Darstellung und ist optisch noch einmal detailreicher inszeniert als das Originalspiel aus dem Jahre 1998. Aber das Abenteuer, die Geschichte … das ist für Nintendo-Fans alles nicht neu. Ich brauche ja nicht auch noch einen **Herr der Ringe**-Film. Vielmehr fordere ich mehr Mut zu neuen Spielen! Mich hat schon bei der Wii etwas genervt, dass manche Spiele praktisch nur Portierungen vom GameCube oder der PlayStation 2 waren, und wehe, das geht jetzt beim Nintendo 3DS so weiter! Daher verweigere ich hier aus Protest eine Wertungseinschätzung. Denn zu **Ocarina of Time** ist bereits alles gesagt. Seit dem N64-Spiel!

WERTUNGSTENDENZ | VERWEIGERT!

NEUE TEMPEL? NEUE AUSRÜSTUNG?

Bekommen wir dasselbe Abenteuer von einst erneut aufgetischt? Welche Änderungen erwarten uns?

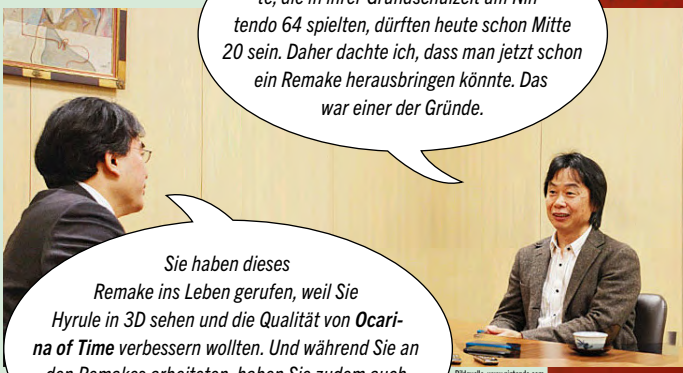
Viele Leser fragen sich, ob **Ocarina of Time 3D** möglicherweise über Tempel und Rätsel verfügt, die es im Nintendo-64-Original noch nicht gab. Dies trifft nach dem derzeitigen Kenntnisstand nicht zu. Nintendo bestätigte immerhin, dass es folgende Modi geben wird:

· **Das herkömmliche Abenteuer:** Darin absolviert ihr das Abenteuer, wie ihr es aus dem Jahr 1998 kennt – die Änderungen betreffen lediglich die Benutzerführung und die Präsentation.

· **Master Quest:** Erlebt die Hauptstory mit deutlich schwierigeren Rätseln, veränderten Tempeln und einem happigeren Schwierigkeitsgrad!

· **Boss Challenge:** Wer einen Endgegner erlegt hat, darf sich in diesem speziellen Modus erneut mit ihm anlegen – das klingt allerdings nicht gerade spannend.

Der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata und der Entwickler-Titan Shigeru Miyamoto äußerten sich im Rahmen der Interview-Reihe „Iwata fragt“ sehr verhalten über erweiterte Inhalte. Aber lest selbst:



Bildquelle: www.nintendo.com

SCHNELL AUSVERKAUFT?

Glaubt man den Berichten, die derzeit durch die Industrie geistern, kommt Ocarina of Time nur in einer sehr geringen Auflage in den Handel. Was bedeutet dies konkret für uns Spieler?

Bringt ein Hersteller ein neues Spiel in den Handel, muss er stets abwägen: Überschwemmt er den Markt mit einer riesigen Anzahl an Wii-Discs und 3DS-Modulen und nimmt somit in Kauf, dass er auf einem stattlichen Berg an Software sitzen bleibt? Oder geht der Hersteller lieber auf Nummer sicher und produziert eine geringe Anzahl an Spielen – mit der Gefahr, dass er Profit verschenkt, weil die Nachfrage größer ist als das Angebot, das er produzieren kann?

Ihr fragt euch, was dies mit der neuesten **The Legend of Zelda**-Neuauflage zu tun hat? Offenbar hat Nintendo die Begeisterung der Zocker für den jüngsten Serienableger **Spirit Tracks** für den DS falsch eingeschätzt. Von dem Action-Adventure wurden so viele Spiele produziert, dass das (qualitativ zweifellos hervorragende) Spiel auf den Wühltischen der japanischen Händler regelrecht verramscht wurde. Daher fällt Medienberichten zufolge die Erstauslieferungsmenge von **Ocarina of Time 3D** mit 150.000 Exemplaren vergleichsweise gering aus. Es könnte also sein, dass das Spiel rasch vergriffen ist. Allerdings ist kaum anzunehmen, dass **Zelda**-Fans leer ausgehen, wenn sie am 17. Juni 2011 zum Spielehändler ihres Vertrauens pilgern, um sich dort ihr Modul zu sichern. Es wäre theoretisch auch vorstellbar, dass Nintendo mit Hiobsbotschaften („**Ocarina of Time** bald ausverkauft!“) die Nachfrage ankurbeln möchte.

Vom DS-Abenteuer **Spirit Tracks** wurden so viele Spiele produziert, dass Nintendo auf einer beträchtlichen Anzahl sitzen blieb. **Ocarina of Time** soll in deutlich geringerer Erstauflage in den Handel kommen.

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

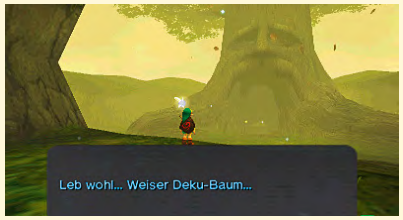
Im Forum von www.n-zone.de hattet ihr Leser die Möglichkeit, uns Redakteuren Fragen zur Neuauflage des eindeutig besten Videospiels aller Zeiten zu stellen. Und hier beantworten wir sie!

STEUERMANN

Kraxe fragt:
Die Gegenstände in den Belegungskästchen I und II können nur über den Touchscreen bedient werden, oder? Oder kann man sie auch über das Steuerkreuz anwählen? Wird das Steuerkreuz im Spiel überhaupt benutzt?

N-ZONE antwortet:
Es ist richtig, dass das Inventar über den Touchscreen verwaltet wird. So kannst du beispielsweise festlegen, dass Link durch Druck auf die Y-Taste Pfeil und Bogen aus der Tasche kramt und beim Drücken des X-Knopfes seine gesammelten Deku-Nüsse auf den Boden schleudert. Die Belegungskästchen I und II ermöglichen, soweit wir dies anhand unserer Vorabversion herausfanden, Schnellzugriffstasten. In manchen Situationen – etwa beim Rundgang über den Marktplatz, siehe Bild – lassen sich allerdings traditionell keine Waffen einsetzen. Das Steuerkreuz wird für die Kämpfe nicht benötigt. Es ist aber wahrscheinlich, dass man damit im fertigen Spiel die Karte ein- und ausblenden kann – so wie es im N64-Original der Fall war.

NEBELMASCHINE



Earthworm-Jim fragt:
Sieht das nur so aus oder haben die Entwickler in den Außenbereichen auch die neblige Grafik aus der Nintendo-64-Version übernommen? Ich kenne das Original leider nicht, aber das Nintendo 64 war ja auch als Nebelmaschine bekannt. Oder war dies bei **Ocarina of Time** nicht so schlimm?

N-ZONE antwortet:
Die nebligen Umgebungen gehören zwar nicht der Vergangenheit an, allerdings hat Nintendo die Schwaden auf ein erträgliches Maß zurückgeschraubt. Der Nebel kommt der Atmosphäre zugute.

KAMERAMANN

SebastianWalow fragt:
Was passiert eigentlich, wenn man dieses Auge (auf dem Touchscreen oben links) antippt?

N-ZONE antwortet:
Das Augensymbol, das stets in der linken oberen Ecke des unteren Bildschirms zu sehen ist, dient zum Verändern der Kameraansicht. Die Funktion zum Perspektivenwechsel ist beispielsweise an Orten empfehlenswert, an denen man nur eine eingeschränkte Sicht hat. So lässt sich etwa in Ruhe nach Fackeln, geheimen Türen oder sonstigen Objekten Ausschau halten. Auf dem Nintendo-64-Controller musste man zum Drehen der Kamera übrigens die C-Taste nach oben drücken.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Hier kommt der Sommer-Hit!"

Ich gehe davon aus, dass **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** die Bestseller-Listen erobern und dem Nintendo 3DS einen riesengroßen Schwung verleihen wird. Schon jetzt rangiert das Spiel unter den meisterwarteten Videospielen überhaupt – und das, obwohl es noch einen guten Monat dauert, bis wir mit Link erneut durch die Steppe reiten dürfen. Dass es das Entwicklerstudio Grezzo schafft, dem größten Nintendo-64-Epos aller Zeiten frischen Wind einzuhauchen, bezweifle ich übrigens nicht. Schließlich hat der Chef der Spieleschmiede bereits in der Vergangenheit bravourös unter Beweis gestellt, dass er das Zeug hat, komplexe Rollenspiele zu kreieren.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

CONTROLLER-CHECK

Wie steuert sich **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**? Wir haben es recherchiert!

Bewegungssensor: Zum Bestimmen der Zielrichtung bei der Benutzung von Pfeil und Bogen, Bumerang und Steinschleuder könnt ihr entweder das Schiebe-Pad verwenden – oder ihr neigt den 3DS in die gewünschte Richtung.

Schiebe-Pad: Link bewegen

Home-Taste: So kommt ihr – selbst im laufenden Spiel – rasch ins Hauptmenü zurück. Mit dem System-Update des Nintendo 3DS soll es sogar möglich sein, während der Hyrule-Erkundung den Internet-Browser aufzurufen. So lassen sich beispielsweise Tricks auf der Webseite www.n-zone.de recherchieren.

A-Taste: Bestimmte Aktion auslösen (mit einer Figur reden, Block schieben, Bombe werfen, etc.)

B-Taste: Mit dem Schwert schlagen

X-Taste: Diese Taste lässt sich frei belegen, etwa für die Steinschleuder, den Stein der Weisheit oder die Okarina der Zeit.

Y-Taste: Auch dieser Knopf steht euch zum schnellen Zugriff auf einen bestimmten Gegenstand vollkommen frei zur Verfügung.

Start-Taste: Sie dient ausgehend vom jetzigen Kenntnisstand dem Pausieren des Spiels und dem Aufrufen des Inventars und der Karte.

Die Steinschleuder lässt sich entweder mit dem Schiebe-Pad oder durch Kippen der Konsole bewegen.

Die A-Taste ist – je nach Situation – anders belegt. Mal dient sie zum Angreifen des Bosses Gohma aus dem ersten Tempel, dem Deku-Baum (linkes Bild), mal zum Bewegen eines Felsbrockens (rechtes Bild).

„Mit dem System-Update soll es sogar möglich sein, während der Hyrule-Erkundung den Internet-Browser aufzurufen.“

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Episch, epischer, Ocarina of Time!“

Kaum zu glauben: In den Verkaufslisten des Internet-Kaufhauses Amazon rangierte **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** bei Redaktionsschluss dieses Artikels auf Platz 1 – und das, obwohl das Spiel erst in einem Monat auf den Markt kommt! Dies zeigt mir deutlich, dass viele Fans mit der Anschaffung eines Nintendo 3DS warten, bis Link am Start ist. Der hohe Zuspruch, den die Neuauflage des wohl besten Videospiels aller Zeiten erfährt, ist aber auch ein Beweis für die Genialität des N64-Hits von 1998. Ich kann meine Euphorie – im Gegensatz zu Sebastian – nicht zurückhalten und vergebe die Höchstwertung von 10 Punkten!

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10

SCREEN-INFO

Alle Screenshots auf dieser Doppelseite stammen aus der Nintendo-Pressedatenbank. Sie zeigen **Wii Play: Motion** in originalgetreuer 780p-Auflösung und im 16:9-Breitbildformat.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 24. Juni 2011

Wii PLAY: MOTION

Text | Christoph Kraus

Im Dutzend billiger: Nintendo hat zwölf Minispiele im Gepäck – und verschenkt auch noch eine Wii-FB!

Lasst uns eine simple Mathematikaufgabe lösen: Wenn **Wii Play: Motion** für 50 Euro in den Handel gelangt und man den Wert einer Wii-Fernbedienung Plus (die sich mit im Paket befindet und normalerweise 40 Euro kostet) abzieht – wie teuer kommt dann jedes der zwölf integrierten Minispiele? Es sind nicht einmal 85 Cent pro Disziplin. Nintendo gönnt uns also offensichtlich einen preiswerten Spielesommer!

Volle Kanne auf die Zwölf!

Ob Ufo-Action, Geisterjagd oder Obsternte – alle Spielchen sind so konzipiert, dass man sie auf Anhieb versteht, ganz gleich, ob man zum allerersten Mal vor der Wii-Konsole sitzt oder langjähriger Konsolenzocker ist. Zudem liegen die Aufgaben in unterschiedlichen Varianten vor, sodass für einen hohen Grad an Abwechslung gesorgt ist. In puncto Kreativität tobten sich die Entwickler ebenfalls aus. Nehmen wir das Minispiel „Windiger Wettlauf“ als Beispiel: Darin wankt euer Mii auf Rollschuhen durch den Level umher und trägt einen Regenschirm in der Hand. Sobald der Spieler nun den Schirm aufspannt, wird sein Mii vom Wind über das Areal geweht. Es gilt nun, durch Drehen und Kippen der Wii-Fernbedienung Plus die Flugrichtung zu bestimmen, die Geschwindigkeit zu verändern und Barrieren auszuweichen, sodass die Figur am Ende ihr Ziel erreicht. Alternativ lässt sich zum Steuern natürlich auch eine herkömmliche Wii-Fernbedienung verwenden, sofern der MotionPlus-Adapter eingesteckt ist – ohne das Zubehör läuft das Spiel nicht.

Flitschen und spuken

Interessant ist auch das Minispiel „Steine-Flitschen“, das jedem halbwegs vertraut sein sollte, der öfter mal Urlaub am

Auweia: Euer Mii wird vom Wind durch die Luft geweht. Bestimmt durch Kippen der Wii-Fernbedienung (mit eingelegtem MotionPlus-Adapter) eure Flugrichtung, …

… damit ihr an alle Edelsteine gelangt, letztlich unbeschadet die Zielmarkierung erreicht und euch vom Mii-Publikum würdig feiern lassen könnt. Glückwunsch!

DIE Wii-UND-NOCH-SO-EIN-WORT-SERIE

Wii SPORTS (2006)
Mit dieser Minispielsammlung – bestehend aus den Disziplinen Tennis, Golf, Boxen, Baseball und Bowling – fing alles an. Die 5-in-1-Software gehörte nur in den USA und in Europa zum Lieferumfang der Wii-Konsole. In Japan musste **Wii Sports** als separates Spiel erworben werden.

Wii PLAY (2006)
Dabei handelt es sich um eine Sammlung mehr oder weniger herausfordernder Minispiele. In erster Linie steht simple Unterhaltung im Vordergrund – Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Am besten gefällt der N-ZONE-Redaktion immer noch das Spielchen, in dem man einen Spielzeugpanzer lenkt.

Wii SCHACH (2008)
Hier kommt das mit Abstand seltenste und unbekannteste Spiel der Wii-Reihe. **Wii Schach** ist – wie der Name bereits suggeriert – eine originalgetreue Bildschirm-Umsetzung des Spiels der Könige. Die Grafik ist zwar extrem steril und die Musik nervt schnell, dafür kostete der Titel lediglich 20 Euro.

Wii MUSIC (2008)
Sowohl bei unserer Redaktion als auch bei euch Lesern fiel **Wii Music** durch. Das Konzept, mit mehreren Leuten mittels Wii-Fernbedienung bekannte Volkslieder wie „Hänschen klein" zum Besten zu geben, klingt zwar ganz nett, allerdings fehlte das gewisse Etwas. Bitte keine Neuauflage davon!

Wii PARTY (2010)
Kommerziell war diese Partyspielesammlung höchst erfolgreich. Sie rangiert immer noch unter den fünf meistgekauften Wii-Spielen und gilt als Vorzeigebeispiel für leicht zugängliche Unterhaltung. Auch die Redaktion befindet **Wii Party** für gut – aus unserer Sicht mangelt es aber an Komplexität, die etwa die **Mario Party**-Serie (GameCube, Wii, GBA, DS) bietet.

Wii SPORTS RESORT (2009)
Mit durchdachten Disziplinen wie Tischtennis und cleverem Einsatz des MotionPlus-Adapters punktet der zweite **Wii Sports**-Ableger. Man merkt den Entwicklern deutlich an, dass sie viel Spaß daran hatten, die Wuhu-Insel mit Leben zu füllen. Die Langzeitmotivation ist allerdings nicht allzu hoch.

Meer gemacht hat. Man muss darin flache Steine auf dem Bildschirm so über einen See schnipsen, dass sie möglichst oft auf die Wasseroberfläche hüpfen und dabei bestimmte Ringe passieren. Bei einem anderen Spiel, der Geisterjagd, fangen die bis zu vier Teilnehmer Spukgestalten ein, die gewissermaßen im Wohnzimmer der Spieler ihr Unwesen treiben. Dazu drehen die Spieler die Wii-Fernbedienung in alle erdenkliche Richtungen und fuchteln wild im Raum herum – der Lautsprecher verrät jeweils, ob die Position der Wii-Fernbedienung korrekt ist und der Geist in Gewahrsam genommen werden kann. Erst dann lässt er sich schnappen.

Zocken mit (E)Motion?

Bleibt die Frage, ob **Wii Play: Motion** genügend Langzeitmotivation fürs Geld bietet. Wir sind zwar skeptisch, ob die Minispiele allesamt langfristig an die Konsole fesseln, aber dennoch sind wir überzeugt, dass das Gesamtpaket in sich stimmig ist. Wer sowieso noch eine knallrote Wii-Fernbedienung in seiner Sammlung gebrauchen könnte, macht mit der 12-in-1-Software nichts verkehrt. Oder um auf unsere eingangs erwähnte Mathematikrechnung zurückzukommen: Bei gerade mal 80 Cent pro Spiel geht nicht mal ein Euro verloren, selbst wenn einem ein bestimmtes Spiel nicht gefallen sollte! ■

Bei der Gespensterjagd rennt ihr im Wohnzimmer herum und scannt den Raum nach Geistern ab. Dieses Minispiel wäre ohne MotionPlus so nicht möglich gewesen.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Wii-Fernbedienung geschenkt – was will man mehr?"

Für mich ist **Wii Play: Motion** definitiv nichts. Schon die Minispiele aus dem Seriendebüt – abgesehen vom Spielzeugpanzer-Minispiel – fesselten mich kaum länger als fünf Minuten an die Wii-Konsole. Ich bescheinige Nintendo dennoch gute Erfolgsaussichten mit dem Nachfolger: Schließlich werden zwölf Disziplinen geboten, die man auch mit Leuten zocken kann, die noch nie einen Controller in der Hand hatten. Dass eine knallrote Wii-Fernbedienung Plus beiliegt, ist erfreulich. Somit lohnt sich **Wii Play: Motion** auch für Spieler, die lediglich eine weitere Wii-Fernbedienung brauchen – und sie bekommen zwölf Minispiele kostenlos dazu!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Gaming-Tipp des Monats!

37,99

Dead or Alive: Dimensions

„Dead or Alive: Dimensions“ wird dem Genre des Beat'm up erneut gerecht. Dabei steht der Kampfsport im Mittelpunkt der beeindruckenden 3D-Welten, in welchen 25 Kämpfer antreten und mit komplexen Kombos punkten.

- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS • ab 20.05. erhältlich

YSAN53

37,99

Nintendo-Wii-Spiel

Mario Sports Mix

- witzige Kombination aus Sport und Action
- Man kann gegen seine Lieblingshelden von Nintendo und Square antreten
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSPW22

29,99

Nintendo-Wii-Spiel

ExerBeat - Gym Class Workout

- rhythmusbasiertes Fitness-Game für alle Altersgruppen
- ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo Wii

YSPW63

49,99

inkl. 2 Mikrofonen!

Nintendo-Wii-Spiel

We Sing: Deutsche Hits

- 40 deutsche Hits aus Rock, Pop und Hip Hop
- Solo-, Party- und Karaoke-Modus
- für bis zu vier Mikrofone/Sänger
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSFW31

41,99

inkl. Tanzmatte!

Nintendo-Wii-Spiel

We Dance inkl. Tanzmatte

- Tanzspiel für bis zu 4 Spieler mit 40 Dancefloor-Hits aus Rock, Pop, Disco, Electro und Hip Hop
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii
- ab 20.05. erhältlich

YSPW61

34,99

Nintendo-Wii-Spiel

Lets Dance with Mel B

- Mit Let's Dance kommt nun ein exzellenter Vertreter des Tanzgenres auf einen zu
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii
- ab 20.05. erhältlich

YSPW62

32,99

inkl. Tanzmatte!

Nintendo-Wii-Spiel

DanceDanceRevolution Hottest party 4 inkl. Tanzmatte

- 25 bekannte Songs • verschiedene Modi inkl. Workout-Modus inklusive Kalorienzähler
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSPW59

79,90

Wii-Game

Wii Fit Plus inkl. Balance Board

- neue Balance-Spiele mit Multiplayer-Modus
- Kalorienziele setzen und verfolgen
- neue Spielideen mit besonderem Spaßfaktor
- inkl. Balance Board

QWSS04

189,90

Spielekonsole

Nintendo Wii Sports Resort

- DVD-Laufwerk • WLAN
- inkl. Wii Remote, Nunchuk-Controller und Wii MotionPlus sowie den Spielen „Wii Sports“ und „Wii Sports Resort “

QW#N16

39,99

Handheld-Spielekonsole

LEGO Star Wars 3 The Clone Wars

- Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das Spiel eine atemberaubende Optik
- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo Wii

YSAW54

37,99

Nintendo-Wii-Spiel

Donkey Kong: Country Returns

- Donkey Kong geht auf actionreich Suche nach seinem gestohlenen Bananenvorrat
- viele versteckte Objekte und knifflige Rätsel
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSAW00

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 01.06.2011.

SpongeBob: Verflixt und zugemalt

Die SpongeBob-Schwammkopf-Kunstgalerie wurde eröffnet und Patchy der Pirat führt die Spieler, wie in der Fernsehserie, durch sechs witzige SpongeBob-Welten mit über 100 verschiedenen Nanogames.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS • ab 20.05. erhältlich

YSFN48

Steel Diver

Entdecke eine fantastische Welt unter dem Meeresspiegel: Die Spieler steigen in ihre U-Boote und gehen auf Tauchstation. Sie müssen durch gefährliche Gewässer navigieren, Hindernisse umschiffen und Attacken feindlicher Flotten ausweichen, die Jagd auf sie machen.

- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS • ab 06.05 erhältlich

YSAN49

www.alternate.de: Alles rund um Konsolen, Spiele, PCs und Unterhaltungselektronik bequem und sicher online kaufen!

Handheld-Spielekonsole

Nintendo 3DS

- Spiele in 3D – überall und ohne spezielle Brille
- 9-cm-3D-Display plus 7,7-cm-Touchscreen
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Cosmos Black oder Aqua Blue

QN#N40

Nintendo-3DS-Spiel

Super Street Fighter IV

- Für Freunde von Kampfsportspielen ist die Street Fighter ™-Serie von Capcom ganz einfach Kult und gibt nun seinen Einstand auf dem 3DS
- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN05

Nintendo-3DS-Spiel

LEGO Star Wars 3 The Clone Wars 3D

- Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das Spiel eine atemberaubende Optik.
- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN24

Nintendo-3DS-Spiel

LEGO Pirates of the Caribbean

- erleben die Schlüsselszenen aus allen vier Filmen in der beliebten Lego-Optik
- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo 3DS
- ab 12.05. erhältlich

YSAN33

ALTERNATE

3D-Augenweide: Dank spektakulärer Effekte und vieler Details ist die Grafik des Action-Spektakels sehr beeindruckend.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Sommer 2011

RESIDENT EVIL MERCENARIES

Text | Thomas Eder

Von wegen simple Bonus-Ballerei: Der neue Ausflug der Capcom-Söldner hat Einiges zu bieten!

Wie zuvor berichtet, handelt es sich bei **Mercenaries** um kein vollwertiges **Resident Evil**-Spiel, sondern um einen beliebten Bonus-Spielmodus. Die für viele Fans wichtige Story, Rätsel und Erkundungsabschnitte spart sich Capcom gänzlich: Der Fokus in **Mercenaries** liegt komplett auf actionreichen Ballereien.

Mehr als das Nötigste

Das mag im ersten Moment den einen oder anderen **Resi**-Zocker abschrecken, doch hat das Spiel auch ohne ausladende Zwischensequenzen und großes Drumherum seinen Reiz, wovon wir uns kürzlich bei einer ausgiebigen Spielsession mit einer relativ finalen Fassung des Spiels überzeugen konnten. Vor allem das System rund um die weitgehend frei konfigurierbaren Spezialfähigkeiten eurer Spielfigur hat es uns dabei angetan. Diese spielt ihr durch Erfolge in den einzelnen Missionen frei und könnt sie eurem Charakter je nach eurem Kampfstil und euren Vorlieben zuweisen. Zum Beispiel

SCREEN-INFO

Die hier abgebildeten Bilder stammen direkt vom Hersteller Capcom. Sie wirken nicht nachträglich geschönt und geben glaubhaft die 2D-Grafik des Spiels dar.

Albert Wesker: Der bereits aus anderen Teilen der Serie bekannte Bösewicht ist ebenfalls mit von der Partie und besticht durch seine schlagkräftige Bewaffnung.

Kick it!: Mit einem der zahlreichen Power-ups könnt ihr euer Repertoire an Nahkampfattacken erweitern.

erhöht ihr mit entsprechenden Power-ups eure Angriffsstärke oder die Nachladegeschwindigkeit, verbessert eure Regenerationsfähigkeiten und schaltet besondere Nahkampf- und Koop-Moves frei. Besonders spaßig wird's, wenn ihr im Koop-Modus diese spektakulären Team-Attacken mit eurem Partner ausführen könnt! Diese sowie eine Menge weiterer Fähigkeiten müsst ihr auch taktisch geschickt auswählen, um möglichst lange gegen die auf euch euch zustürmenden Gegnerhorden zu bestehen.
Im stets präsenten Kampf gegen die Uhr gewinnt ihr ein paar Sekunden hinzu, wenn ihr in den Abschnitten verstreute Items für Bonus-Zeit aufnehmt oder Kombos ausführt, bei denen ihr mehrere Gegner schnell hintereinander ins Jenseits schickt.

Teamwork: Im Koop-Modus müsst ihr euch oft gegenseitig aus der Klemme helfen.

Reise durch die Resi-Welt

Wir konnten uns in drei Abschnitten des Spiels austoben – darunter das spanische Dorf aus dem legendären vierten Teil, ein afrikanischer Slum und ein düsterer Hafen –, die Fans allesamt aus anderen Serienablegern kennen dürften. Die Umgebungen sind dabei mit überlebenswichtigen Items wie Heilkräutern, Waffen und Munition wie auch Fallen gespickt. So könnt ihr Gegner zum Beispiel neben Fässer locken, die ihr dann mit einem Schuss explodieren lasst. Als ob die Massen an normalen, dem Szenario entsprechenden Angreifern nicht bereits genug wären, erwarten euch auch immer wieder starke Bossgegner wie etwa der Mutant mit seiner Riesenaxt oder der Kettensägenschwinger.
Bislang haben wir die vier Spielfiguren Chris und Claire Redfield, Albert Wesker und Hunk ausprobiert, die über ein eigenes Waffenset verfügen. Im Laufe des Spiels schaltet ihr weitere Schießprügel und Ausrüstungsgegenstände frei und könnt eure Spielfigur, ganz nach euren Wünschen bewaffnet, in den schweißtreibenden Überlebenskampf schicken.
Im Hinblick auf die Technik macht **Mercenaries** rundum einen sehr guten Eindruck: Die Spielfiguren und Umgebungen sind voller Details, die Animationen einfach nur beeindruckend, der Sound passt hervorragend zum Geschehen und auch die Steuerung funktioniert bislang einwandfrei. Eine gute Nachricht auch für die Resi-Fans, die mit **Mercenaries** nichts anfangen können: Um die Technik von **Revelations**, das derzeit als „typisches" **Resident Evil** für den 3DS entwickelt wird, braucht man sich schon einmal keine Sorgen mehr zu machen. ■

Alte Bekannte: Neben Claire Redfield könnt ihr auch mit ihrem Bruder Chris sowie Albert Wesker und dem furchteinflößenden Hunk spielen.

Zurück im Schloss: DIe Schauplätze und Gegner in Mercenaries stammen aus anderen Teilen der Resident-Evil-Reihe.

Schwitzkasten: Mit den verschiedenen Nahkampfattacken könnt ihr aufdringliche Widersacher unkompliziert ausschalten und dadurch wichtige Munition sparen.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die Power-ups sind eine coole Bereicherung."

Das Action-Gameplay der neueren **Resident Evil**-Teile war für mich immer das Highlight der Spiele – die Story hingegen ist für mich nur nettes Beiwerk, das nicht maßgeblich zum Spielspaß beiträgt. Von daher freue ich mich auf **Mercenaries**, in dem ich die nervenaufreibende Action in konzentrierter Form serviert bekomme und mich zudem in vertrauten Umgebungen so richtig schön austoben kann. Die Power-ups sind eine coole Bereicherung, die dem Gameplay eine zusätzliche taktische Komponente verpasst und wie die freischaltbaren Extras der Motivation auf Dauer zugute kommt.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Charakterkopf: Der mürrische Doktor ist noch rätselbesessener als Layton.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Sommer 2011

DR. LAUTREC
UND DIE VERGESSENEN RITTER

Text | Lukas Schmid

Lasst euch von den Bildern nicht täuschen: Dies ist nicht der nächste Professor-Layton-Teil!

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen aus dem Ankündigungs-Trailer von **Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter** und zeigen Material direkt aus dem Spiel.

Die **Professor Layton**-Spiele gehören zu den beliebtesten Adventures für Nintendos Handhelds. Die Mischung aus spannender Detektivgeschichte, kniffligen Rätseln und hochwertigen Anime-Zwischensequenzen findet sowohl bei Spielern als auch bei Kritikern großen Anklang. Bisher sind in Europa drei Teile erschienen, ein vierter für den DS und ein fünfter für den 3DS befinden sich zumindest in Japan schon im Handel. Nun will auch Konami ein Stück von diesem Kuchen abbekommen und veröffentlicht mit **Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter** ein Abenteuer, das in den direkten Konkurrenzkampf mit den **Layton**-Titeln treten will. Handelt es sich also lediglich um einen frechen Klon oder besitzt das Spiel auch eigene Qualitäten?

Déjà-vu

Die Ähnlichkeiten fangen bereits bei den Figuren an, erstrecken sich aber auch auf viele andere Aspekte des Titels. In der Rolle des Archäologie-Dozenten Dr. Jean-Pierre Lautrec, der von seiner jungen Studentin und Assistentin Miss Sophie Coubertin unterstützt wird, rätselt ihr euch durch das Paris des 19. Jahrhunderts. Ihr seht: Lautrec statt Layton, Sophie statt Luke und Paris statt der Heimatstatt des Professors, London. Wie sein großes Vorbild ist der Doktor ein großer Knobelfreund, dem das Lösen von Kopfnüssen wichtiger ist als fast alles andere. Im Laufe der Story bekommt ihr es mit zahlreichen weiteren ebenso skurrilen wie dubiosen Gestalten zu tun und müsst auf der Suche nach einem legendären Schatz, der in der französischen Hauptstadt versteckt sein soll, einen mit allerlei unerwarteten Wendungen gespickten Kriminalfall lösen. Details zum Handlungsverlauf möchte Konami derzeit jedoch nicht verraten.

Hochwertig: Die Zwischensequenzen sind sehr gut und atmosphärisch gemacht.

Süß: Sopie ist der niedliche Gegenpart zum eher düsteren Doktor Lautrec.

Rollenspiel: Auf dem unteren Bildschirm seht ihr euren Level und die gesammelten Erfahrungspunkte.

Übersichtlich: Dank der Karte auf dem unteren Bildschirm könnt ihr jederzeit euren Standort bestimmen.

Sprachprobleme: Wegen der japanischen Bildschirmtexte raten wir vom Import des Spiels ab.

Auf in den Kampf!

Die Rätsel, die bisher gezeigt wurden, erinnern ebenfalls stark an jene aus den **Layton**-Abenteuern. So müsst ihr euch mit Mathematikfragen, Logikrätseln, Schiebepuzzles und vielen weiteren Aufgaben auseinandersetzen. Diese werden auf dem unteren Touchscreen dargestellt und in den meisten Fällen mit dem Stylus gesteuert. Das Erkundungs-Spielprinzip abseits der Puzzles allerdings scheint einen etwas anderen Weg zu beschreiten. Denn hier habt ihr es nicht mit einem Point&Click-Adventure zu tun, sondern könnt Lautrec direkt durch die diversen Szenarien steuern. Auch gibt es abseits der Rätsel ein weiteres wichtiges Spielelement: ein Rollenspiel-Kampfsystem. Wie das genau funktionieren wird, ist noch nicht bekannt. Ob die rundenbasierten Kämpfe das Spielgefühl wirklich bereichern oder nur dazu dienen sollen, sich von **Professor Layton** abzugrenzen, muss sich erst zeigen. Wir finden die Idee auf jeden Fall schon jetzt sehr interessant!

Paris, je t'aime!

Wie auch Professor Laytons fünftes Abenteuer präsentiert sich **Dr. Lautrec** in schicker 3D-Optik. In einer Art isometrischer Perspektive durchsucht ihr die Levels nach Hinweisen und interagiert mit den anderen Figuren. Auf dem unteren Bildschirm wird während eurer Erkundungen eine Übersichtskarte angezeigt, auf der wichtige Punkte sowie eure jeweiligen Missionsziele markiert sind. Sehr schön: Da sich die Story des Spiels Ende des 19. Jahrhunderts abspielt, seht ihr viele französische Wahrzeichen in einem sehr frühen Stadium beziehungsweise befinden sie sich erst im Bau. So müsst ihr etwa an einer Stelle des Spiels den Eiffelturm erforschen, von dem bis auf die vier Grundpfeiler noch nichts zu sehen ist. Die interessante Story wird übrigens durch voll vertonte Anime-Filmchen vorangetrieben, die sich qualitativ vor jenen der **Layton**-Spiele nicht verstecken müssen und in denen die Sehenswürdigkeiten von Paris ebenfalls ins rechte Licht gerückt werden. Ob all diese Zutaten ausreichen, damit das Adventure den Genrethron erklimmen kann? So oder so sollten sich **Layton**-Fans, die es nicht mehr erwarten können, ihre grauen Zellen wieder etwas anzustrengen, dieses Spiel für den kommenden Sommer vormerken. ■

Atmosphärisch: Der halb fertige Eiffelturm stellt ein sehr interessantes Szenario dar.

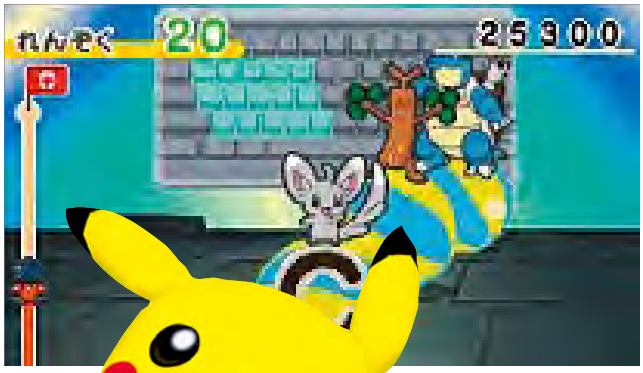
Aus dem Trailer: Diesen Spruch kennen wir doch schon so ähnlich von einem gewissen Professor.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

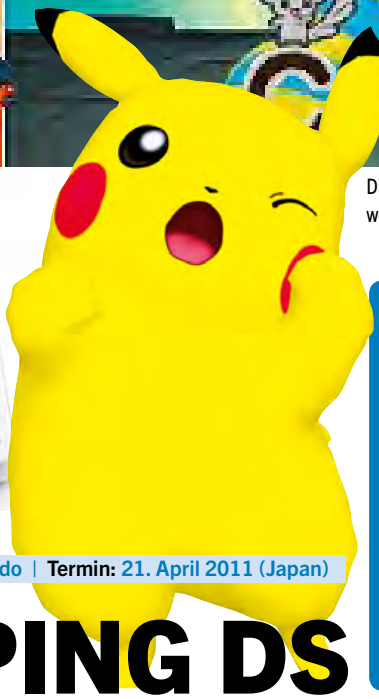
„Daraus könnte noch was werden!"

Ist **Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter** nur eine **Layton**-Kopie oder kann das Adventure auch durch eigene Qualitäten überzeugen? Noch ist es zu früh, um darüber ein endgültiges Urteil abzugeben. Das bisher Gezeigte wirkt zwar eindeutig von den Abenteuern des Professors inspiriert, aber nichtsdestotrotz sehr hochwertig und liebevoll gemacht. Hoffen wir, dass sich der positive Eindruck bestätigt, wenn das Spiel im Sommer dieses Jahres erscheint.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Die Griffe für die Buchstaben werden anschaulich erklärt.



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Genius Sonority | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 21. April 2011 (Japan)

POKÉMON TYPING DS

Text | Christoph Kraus

Schnapp sie dir alle! Pardon, tipp sie alle in die Tastatur!

SCREEN-INFO

Die Bilder, die wir auf dieser Doppelseite abdrucken, stammen von Nintendos offizieller japanischer Webseite. Die Auflösung der Screenshots entspricht der Leistungsfähigkeit der Nintendo-DS-Hardware. Es ist offenkundig, dass **Pokémon Typing DS** – sofern es überhaupt in Europa erscheint – über deutsche Bildschirmtexte verfügt.

Würde Lakitu, der Chef-Aufseher über das Pilzkönigreich, alljährlich einen Videospiele-Oscar für die schrägste Spielidee vergeben, dann hätte dieser außergewöhnliche Nintendo-DS-Titel gute Chancen, die begehrte Trophäe zu ergattern. Denn in **Pokémon Typing DS** – so lautet jedenfalls der vorläufige Arbeitstitel – stehen ausnahmsweise keine ausschweifenden, rundenbasierten Kämpfe im Vordergrund. Auch Minispiele im bisherigen Sinne absolviert man hier nicht. Und wider Erwarten geht es auch nicht um Kartenduelle, Renneinlagen, Jump&Run-Sequenzen und dergleichen. Stattdessen ist **Pokémon Typing DS** ein Lernspiel mit spielerischer Wissensvermittlung. Im Klartext geht es um das Einstudieren des Zehnfingersystems, auch „10-Finger-Tastschreiben“ genannt. Die N-ZONE-Redakteure absolvierten dazu einst einen Schreibmaschinenkurs, jetzt soll man also mit dem Nintendo DS den richtigen Umgang mit der Tastatur erlernen.

Los, P-I-K-A-C-H-U!

Das Konzept ist schnell erklärt: In der Tradition der Nintendo-64-Foto-Safari **Pokémon Snap** rennt ihr wie auf Schienen durch die Levels und begegnet im Sekundentakt immer neuen Taschenmonstern. Gleichzeitig werden Befehle angezeigt, die ihr in Windeseile in die Tastatur eingebt. Zum Beispiel befehligt ihr Pokémon Nummer 25, den Weg zu räumen, indem ihr nacheinander folgende Buchstaben eingebt: P, I, K, A, C, H, U, W, E, G, D, A! Das sich wiederholende Spielprinzip wird durch gelegentliche Actionpassagen aufgewertet, die aber auch kaum mehr als bloße Reaktionstests sind. Rieseln euch beispielswei-

Welches Pokémon mag das wohl sein? Tippt schnell den Namen ein!

Ob das Spielprinzip auch langfristig fesselt? Wir sind skeptisch.

TIPPEN UND ZOCKEN

N-ZONE präsentiert skurrile Mischungen aus Controller und Tastatur. Den Anfang macht ein ziemlich außergewöhnliches Eingabegerät für das NES.

Wer kein Geld für Musikunterricht ausgeben, aber trotzdem den Umgang mit der Klaviatur eines Pianos erlernen wollte, für den führte in den Achtzigern kein Weg am sogenannten **Miracle** vorbei. Dabei handelt es sich um ein Lernprogramm, bestehend aus Piano-Controller und der passenden Software fürs Nintendo Entertainment System (siehe rechts). Das Gesamtpaket ist heute unter Sammlern überaus begehrt.

So (siehe Bild oben) sieht die Tastatur für den Nintendo DS aus, die im Set mit **Pokémon Typing DS** ausgeliefert wird. Zum Lieferumfang gehört außerdem ein Halter, den man benutzen kann, um die Konsole hochkant aufzustellen. Der Preis des Pakets beträgt 5.800 Yen, was nach derzeitigem Wechselkurs ungefähr 45 Euro entspricht. Der Anschaffungspreis von Hard- und Software geht aus unserer Sicht völlig in Ordnung.

se in einer Szene Laubblätter ins Auge, müsst ihr rasch die angezeigten Buchstaben, Ziffern oder Symbole (wie Dollar, Paragraph oder den aus E-Mail-Adressen bekannten „Klammeraffe“) drücken.

Multifunktions-Tastatur?

Apropos Drücken: Ihr müsst euch natürlich nicht mit einer Bildschirmtastatur herumplagen, sondern verbindet tatsächlich ein richtiges Plastikzubehör mit eurer Konsole – praktischerweise sogar kabellos. Der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata hat sogar in Aussicht gestellt, dass die DS-Tastatur auch mit anderen Geräten kompatibel ist, etwa mit Apples iPhone. Falls dies beim fertigen Produkt tatsächlich zutreffen sollte, wäre die Tastatur nicht nur für Leute, die sich das Zehnfingersystem angewöhnen möchten, den Kauf wert.

Dieses Bild (links) zeigt die GameCube-Tastatur, die vor etwa acht Jahren vom japanischen Zubehörfabrikanten Horii herausgebracht wurde. Man mag jetzt zwar einwenden „Wozu braucht man für GameCube-Spiele eine Tastatur?“, aber alleine **Phantasy Star Online** gibt dem Teil seine Existenzberechtigung. Auch zur Eingabe von Passwörtern und Cheats ist die Tastatur sinnvoll.

Die Frage, die uns derzeit alle beschäftigt, lautet: Bleibt das kuriose Lernspiel mit dem außergewöhnlichen Zubehör den Japanern vorbehalten oder kommt es auch in westliche Gefilde, also nach Nordamerika und Europa? Eine Veröffentlichung von **Pokémon Typing DS** im Westen ist bislang noch nicht im Gespräch. Man darf auch nicht außer Acht lassen, dass der Übersetzungsaufwand für ein derartiges Produkt sehr hoch ist. Denn Nintendo müsste ja nicht nur die Bildschirmtexte umständlich vom Japanischen ins Deutsche übersetzen, sondern auch die Tastatur entsprechend anders beschriften und ein fehlerfreies Zusammenspiel mit europäischen Konsolen sicherstellen. Unter uns: Wir rechnen nicht damit, dass **Pokémon Typing DS** hierzulande auf den Markt kommt – aber sollte es doch so sein, ist es sicherlich eine sinnvolle Empfehlung für all jene Pokémon-Fans, die sich mit dem Erlernen des Zehnfingersystems schwer tun. P, U, N, K, T! ■

Laub fliegt euch entgegen – drückt schnell auf die angezeigte @-Taste!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Tippst du noch oder zockst du schon?“

Pokémon Typing DS ist das außergewöhnlichste Nintendo-DS-Spiel, das mir seit langer Zeit begegnet ist. Der Ansatz ist gar nicht mal so verkehrt: Wer kann schließlich schon von sich behaupten, das Zehnfingersystem perfekt zu beherrschen? Na also! Es ist allerdings unwahrscheinlich, dass es langfristig Spaß macht, Pokémon durch Eingabe von Buchstaben vom Bildschirm zu verscheuchen. So ist **Pokémon Typing DS** wohl ein typisches Lernspiel, das zwar durchaus praktisch und sinnvoll, aber dennoch nichts für wahre Zocker ist. Erfreulich ist der Preis, den Japaner für das Gesamtpaket – bestehend aus Software, kabelloser und Tastatur und Halterung – bezahlen müssen, bei umgerechnet 45 Euro kann man nicht meckern. Zudem soll das Zubehör auch mit dem iPhone kompatibel sein. So droht die Tastatur wenigstens nicht zu verstauben, da man sie nicht einzig mit der DS-Konsole verwenden kann!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS/3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

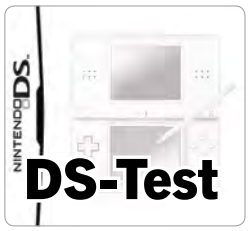
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // freut sich …

… wie ein kleines Kind. Und zwar über den Wii-Nachfolger, dank dem man die großen Nintendo-Hits „bald" auch in hoher Auflösung spielen kann. DIe E3-Messe Anfang Juni in Los Angeles wird in diesem Jahr super spannend!

… ein Loch in den Bauch, wenn er nur daran denkt, dass er schon bald das neuaufgelegte **Ocarina of Time** unterwegs spielen darf. Eigentlich sollte man sich für so ein Highlight Urlaub zum Spielen nehmen!

Christoph Kraus // sucht …

… Anschluss: Zwar besitzt Christoph seit einigen Wochen endlich einen Nintendo 3DS, allerdings hat es mit der StreetPass-Kontaktsuche noch nicht geklappt. Als nach Stadtbummel, Volksfestbesuch und Bahnhofsrundgang immer noch kein Mii auf seiner Konsole war, gab er enttäuscht auf.

… das Geschmackserlebnis: Die Rettich-Saison ist wieder da. Seitdem gibt es Rettich in allen Variationen – in Öl und Essig getränkt, als Spirale gehobelt (mit Salz) oder als Snack zwischendurch!

Sebastian Stange // hat sich …

… fies geschnitten. Merkt euch bitte eines: Wenn ihr in einem Küchengeschäft ein teures Messer an Möhren ausprobieren könnt, passt auf! Sonst kostet es einem glatt ein Scheibchen Zeigefinger. Aua!

… in Film verliebt. Und zwar Film für Fotos. Momentan wird Vaters alte Praktica PLC2 zu jeder Gelegenheit mitgebracht. Es ist so toll, auf die fertigen Bilder zu warten. Bei Digitalfotos fehlt dieser Zauber einfach.

Uwe Hönig // kehrt …

… zurück in die Heimat: Nach seinem fast vierjährigen Gastspiel in der Kids-Zone-Redaktion kehrt Uwe nun zu seinen Wurzeln zurück und schreibt für N-ZONE und play³.

… den Winterschmutz raus: Die steigenden Temperaturen motivierten ihn zu einem Frühjahrsputz, bei dem Konsolen wie die Dreamcast gut verpackt in den Keller ausgelagert wurden. Ansonsten steckt Uwe im **Dragon Quest**-Fieber, nachdem Teil 6 nun endlich erhältlich ist.

Matthias Schöffel // sieht …

… (hört) langsam Licht am Ende des Tunels. Das linke Ohr, das vor fünf Wochen komplett seinen Dienst versagte, ist wieder auf Empfang. Die süßen Höhen fehlen zwar noch, aber tiefer gestimmte Gitarren sind ja auch was Feines.

… sich nicht in der Lage, darüber hinaus etwas sonderlich Originelles zu berichten. Die letzten Wochen waren beherrscht von Ausräumen, Einpacken, Auspacken, Einräumen, kurz: Umziehen. Kleiner Tipp: Werdet Überflüssiges beizeiten los.

David Mola // zockt …

… schon wieder Pflanzen vs. Zombies. Diesmal also auf dem DS. Unverschämt, wie viel Spaß das Ding nach all den Stunden noch macht, die ich damit schon auf diversen Systemen gezockt habe.

… noch einen Süchtigmacher: Nun hat auch mich das **Angry-Birds**-Fieber gepackt. Unterwegs auf dem iPod, zack ein paar Ferkel über den Jordan schicken und nach drei Sternen streben. Herrlich. Bin ich nun „casual gamer"?

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… ist hin und weg. Kaum jemand hat sich so sehr über die Ankündigung des Wii-Nachfolgers Project Café gefreut wie unser Online-Redakteur David. Einerseits weil er seine Lieblings-Nintendo-Serien dann in HD genießen darf, andererseits weil er so eine Menge spannender News auf www.videogameszone.de posten kann.

STEPHAN GERNER

… erobert das Internet: Stephan hat einmal mehr seiner Leidenschaft gefrönt und tagelang intensivst **Pokémon Schwarz/Weiß** gezockt und dabei eine Menge nützlicher Tipps & Tricks zum neuen Global Link herausgefunden. Die Früchte seiner Arbeit findet ihr ab Seite 86 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE.

PATRICK SCHMID

… spielt mit Lego. Wie sehr sich der Test von **Ninjago** für den DS auf seine Freizeit auswirkt, hätte Patrick im Traum nicht vermutet: Aus kurzen Runden wurden schnell Stunden! So ist das nun mal, wenn der Hobby-Stratege erst von einem Spiel angefixt ist. Derzeit versucht er, die Kollegen zu Mehrspieler-Matches zu überreden.

MAIK KOCH

… kränkelt. Maik konnte die ersten warmen Tage des Jahres aufgrund einer Erkältung leider nicht genießen. Stattdessen lag er im Bett, um sich wieder schnell auszukurieren. Dabei hat Maik mehrmals den DS-Geheimtipp **999** und nebenbei im TV alles rund um die Hochzeit im englischen Königshaus verschlungen.

LUKAS SCHMID

… sieht Gespenster. Mit einiger Verspätung hat Lukas das Adventure **Ghost Trick** der **Phoenix Wright**-Macher für sich entdeckt und für genial befunden. Schade, dass nicht mehr Entwickler sich an derart ausgefallene Spielkonzepte wagen und uns Spielern stattdessen viel zu viel Einheitsbrei und unnötige Minispiele aufgetischt werden.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	STEEL DIVER (Wii)	DOA: DIMENSIONS (3DS)	DOA: DIMENSIONS (3DS)	DRAGON QUEST IV (DS)
FLOP-TITEL	SPONGEBOB (Wii)	STEEL DIVER (3DS)	SPONGEBOB (Wii)	STEEL DIVER (3DS)
LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN (Wii)	Die Lego-Serie hat sich meiner Meinung nach bereits sehr abgenutzt. Ich will nicht mehr die ständig gleichen Rätsel lösen, sondern neue Ideen. Dummerweise bekomme ich die hier leider nicht geboten. **6**	Die Lego-Games sind inzwischen zur Institution in der Spielewelt geworden. Sie bieten unterhaltsame Action für Alt und Jung! Und sie sind mit viel Liebe gemacht. So auch dieser Teil. Gerne mehr davon! **8**	Ich freue mich über jede Marke, zu der ein Lego-Spiel erscheint. Ich bin zwar kein großer Fan der **Pirates of the Caribbean**-Filme, doch das Spiel dazu hat es mir angetan. Was wohl als Nächstes kommt? **8**	Die Lego-Spiele haben sich zu einer festen Größe gemausert und thematisieren regelmäßig Filme. Die Piratenepisode ist ebenso gelungen wie die anderen Lego-Games, bietet aber wenig Neues! **8**
∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 46				
VIRTUA TENNIS 4 (Wii)	Vom gelben Filzballsport habe ich genauso viel Ahnung wie ein Frittenbudenbesitzer von gesundem Essen. Daher sage ich zu **Virtua Tennis 4**: Sieht gut aus, aber ich kann damit nichts anfangen. **6**	Tennis gehört in die 80er, genau wie Dauerwellen und Synthie-Pop. Aber hey, wer den Sport mag (ich nicht!), bekommt mit **Virtua Tennis 4** eine prima Videospiel-Fassung. Hier macht Fuchteln Spaß! **8**	Nachdem mich im letzten Monat dank **Tiger Woods** das alljährliche Golf-Fieber infiziert hat, bereitet es mir derzeit enormes Vergnügen, den Tennisschläger in Segas legendärer Reihe zu schwingen. **7**	Mit **Virtua Tennis 4** kommt der Simulationsaspekt mehr zum Tragen als in allen vorherigen Teilen, was der Serie guttut. Leider wurde die Bewegungssteuerung nun auf einen separaten Modus beschränkt! **8**
∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 48				
DEAD OR ALIVE DIM. (3DS)	**Super Street Fighter IV 3D Edition** hat vorgemacht, wie ein deftiges und durchdachtes 3DS-Prügelspiel aussehen muss. **Dead or Alive** ist ähnlich gut, wenn man das Genre grundsätzlich mag. **7**	Ich persönlich bin seit dem zweiten Teil ein großer Fan der **DoA**-Reihe. Darum bin ich vom Spiel echt angetan. Perfekt ist es zwar nicht, aber ich ziehe den Titel jederzeit einem **Street Fighter** vor. **9**	Ich bin erfreut, wie gut sich der 3DS-Ableger der großen Prügelreihe spielen lässt. Die Technik übertrifft meine Erwartungen, der Umfang und die Features geben ebenfalls keinen Anlass zu Kritik. **8**	**Dead or Alive 2** war eines meiner Lieblingsspiele und auch die darauffolgenden Serienvertreter hab ich gern gezockt. Deshalb gefällt mir auch die 3DS-Variante mit dem typischen **DoA**-Gameplay sehr gut! **8**
∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 54				
STEEL DIVER (3DS)	Dieses Geschicklichkeitsspiel ist zwar so auffällig wie eine Weißwurst im Schnee, aber das passt schon. Es handelt sich um eine gute, aber in puncto Umfang leider viel zu kurze U-Boot-Simulation! **7**	Ich weiß ja nicht. **Steel Diver** wirkt spielerisch durch und durch dünn. Als wäre es mal als Bonusspiel für einen anderen Titel geplant gewesen. Und das von Nintendo! Ich bin enttäuscht. **6**	Die drei Minispiele sind allesamt recht nett, wobei mir die Periskop-Missionen grafisch wie spielerisch am besten gefallen hat. Weniger gut finde ich die Seeschlachten und den geringen Umfang. **7**	Ich weiß nicht, was ich von **Steel Diver** halten soll. Eigentlich sind entspannende Spiele gut für gestresste Redakteure, doch hier fehlt mir eindeutig der Tiefgang, um längere Zeit unter Wasser zu bleiben. **5**
∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 58				
DRAGON QUEST VI (DS)	Während mir Uwe jeden Tag von der großartigen Atmosphäre dieses Rollenspiels vorschwärmt, freue ich mich lieber auf **Ocarina of Time 3D**. Ich mag Rundenstrategiespiele einfach nicht so gern. **6**	Mit dieser Spielereihe kann man einfach nix falsch machen. Und auch, wenn ich ab und an innovative RPGs wie **Contact** vorziehe, liebe ich doch die klassische RPG-Erfahrung von **Dragon Quest**. **9**	Am liebsten würde ich gleich mit **DQ VI** loslegen, doch ich will erst mal den letzten DS-Ableger durchspielen. Was ich bisher von dem Spiel sehen konnte, lässt mein RPG-Herz höher schlagen. **9**	Nach schier unendlicher Wartezeit dürfen nun endlich auch wir Europäer den letzten Teil der sogenannten Zenithia-Trilogie spielen. Das fantastische Oldschool-Rollenspiel hat es mir richtig angetan! **9**
∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 60				
PFLANZEN GEGEN ZOMBIES (DS)	Ich frage mich zwar, warum ich auf dem Nintendo DS satte 30 Euro berappen soll, um dieses Kultspiel zu zocken. Aber Spaß macht's natürlich auch auf Nintendos Doppelbildschirm-Konsole. **7**	Das Spiel ist klasse! Eine der besten Versionen des beliebten Tower-Defense-Konzepts. Und so liebevoll gemacht. Aber das DS-Spiel ist einfach zu teuer. Wer kann, zockt es auf anderen Plattformen. **8**	Zu spät! Ich hab dieses Game auf meinem Handy schon ewig gespielt, weswegen mich die DS-Fassung recht kalt lässt. Ein paar neue Features hätten das ändern können – der Avatar-Editor ist mir zu wenig! **7**	Obwohl ich das Spiel schon auf dem PC ausgiebig gezockt habe, konnte mich die liebevoll gemachte DS-Umsetzung erneut begeistern und für ein paar lange Nächte an den guten, alten DS fesseln! **9**
∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 63				

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Dangerous Hunts 2011	Activision	06. Mai I 2011
ExerBeat	Namco Bandai	13. Mai I 2011
Greg Hastings Paintball	505 Games	Mai I 2011
Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive Studios	12. Mai I 2011
Karaoke Revolution Glee Vol. 2	Konami	12. Mai I 2011
Let's Dance with Mel B.	F + F Distribution	20. Mai I 2011
Lumberjacks: Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft	dtp Entertainment	13. Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	26. Mai I 2011
North American Hunting Extravaganza	F + F Distribution	13. Mai I 2011
We Dance	Nordic Games	31. Mai I 2011
We Sing – Deutsche Hits	Nordic Games	06. Mai I 2011
JUNI		
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	Namco Bandai	10. Juni I 2011
Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution	17. Juni I 2011
Champion Jockey	Tecmo Koei	Juni I 2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	10. Juni I 2011
Wii Play: Motion	Nintendo	24. Juni I 2011
2011		
Addy Junior im Zauberland	Euro Video Bildprogramm GmbH	29. Juli I 2011
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	Sommer I 2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011
Williams Pinball Classics	System 3	2011
Xenosaga	Nintendo	2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Dead or Alive Dimensions	Tecmo Koei	20. Mai I 2011
Lego: Pirates of the Caribbean	Disney Interactive Studios	12. Mai I 2011
Naruto Shippuden 3D The New Era	505 Games	21. Mai I 2011
SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt	THQ	20. Mai I 2011
Steel Diver	Nintendo	06. Mai I 2011
Sudoku: The Puzzle Game Collection	Konami	26. Mai I 2011
JUNI		
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	30. Juni I 2011
Dead or Alive Dimensions	Namco Bandai	Juni I 2011
Driver Renegade	Ubisoft	Juni I 2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Juni I 2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	15. Juni I 2011
Sports Island 3D	Konami	02. Juni I 2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	17. Juni I 2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	24. Juni I 2011
2011		
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Cave Story	Flashpoint	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Dream Trigger 3D	Namco Bandai	2011
Dual Pen Sports	Namco Bandai	2011
FIFA Soccer	Electronic Arts	2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario Kart 3DS	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Paper Mario	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations	Capcom	2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	2011
Super Mario	Nintendo	Nicht bekannt
Thor	Sega	2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	25. Mai I 2011
Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Nintendo	20. Mai I 2011
Jewel Quest 4	dtp Entertainment	27. Mai I 2011
Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive Studios	12. Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	26. Mai I 2011
Pucca Power Up	Rising Star Games	13. Mai I 2011
Touch 'n' Play Collection	F + F Distribution	27. Mai I 2011
Wort- und Denkspiele	ak tronic	16. Mai I 2011
JUNI		
Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution	17. Juni I 2011
Plants vs. Zombies	dtp Entertainment	06. Juni I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain AMerica: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Tituef	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011
Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	01. Juli I 2011
Zhu Zuhu Classics	Activision	2011

Lego: Pirates of the Caribbean (Wii, 3DS, DS) **12. Mai**

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (DS) **17. Juni**

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 46	12. Mai	Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive
Test S. 53	13. Mai	ExerBeat	Namco Bandai
	20. Mai	Let's Dance with Mel B	F+F Distribution
	27. Mai	Chevrolet Camaro: Wild Ride	F+F Distribution
	10. Juni	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	D3 Publisher
	24. Juni	Mein neues Leben: Abenteuer auf Tropicana	F+F Distribution
	24. Juni	Transformers: Dark of the Moon	Activision
Vorschau S. 30	24. Juni	Wii Play: Motion	Nintendo
	29. Juli	Addy Junior im Zauberland	EuroVideo

24.06. TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

Zwar ist momentan kein neues Transformers-Abenteuer im Kino zu sehen, aber dennoch geht die Saga weiter: In Dark of the Moon stehen epische Schlachten im Vordergrund – ausgetragen von kolossalen Transformers, die ihre Superkräfte nutzen, um gehörigen Schaden anzurichten. Außerdem ist es möglich, dass man in den sogenannten Hybrid-Modus wechselt. Darin ist man so beweglich wie in einem Fahrzeug, ohne gleichzeitig auf Schusskraft verzichten zu müssen. Hoffentlich stimmt die Grafik auf der Wii.

29.07. ADDY JUNIOR IM ZAUBERLAND

HERSTELLER: EUROVIDEO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Manche von euch kennen die Spielfigur Addy Junior möglicherweise noch von der Reihe einer Lern-Software, die es bereits seit sehr vielen Jahren für den Computer gibt. In seinem ersten Wii-Abenteuer absolviert der Knirps kurzweilige Minispiele, die allerdings nur entfernt etwas mit Wissensvermittlung zu tun haben. Beispielsweise gilt es, Lebensmittel in der korrekten Sortierung in den Behälter einer Küchenmaschine zu füllen oder im Gewächshaus bestimmte Pflanzen zu gießen und großzuziehen. Das Spiel richtet sich ausschließlich an sehr junge Wii-Spieler.

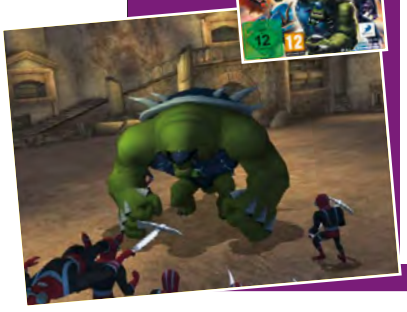
20.05. LET'S DANCE WITH MEL B

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: MUSIKSPIEL

Das frühere Spice Girl Melanie Brown präsentiert ihr eigenes Musikspiel. Darin steppt und tanzt ihr zu den Melodien bekannter Interpreten, beispielsweise Mika, Lady Gaga, Paulina Rubio, Rihanna, Spandau Ballet und vielen weiteren. Es soll sich dabei um lizenzierte Musik handeln, nicht um ähnlich klingende Lieder unbekannter Sänger und Bands. **Let's Dance** ist sogar mit dem MotionPlus-Adapter für die Wii-Fernbedienung kompatibel. Wir sind gespannt, ob das Musikspiel wie vom Hersteller angepriesen tatsächlich Laune macht.

10.06. BEN 10 ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION

HERSTELLER: D3 PUBLISHER I GENRE: ACTION-ADVENTURE

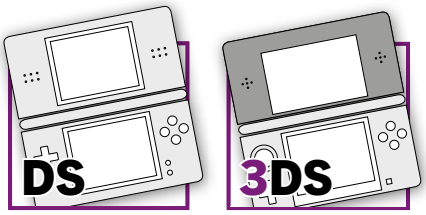


Das Team, das **Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction** programmiert hat, ist zweifelsohne erfahren, was die Entwicklung routinierter Comicspiele betrifft: Auf deren Konto gehen etwa die Action-Adventures **Spider-Man: Web of Shadows**, **Die Simpsons** (beide Nintendo DS) oder **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** (Game Boy Advance). Die Macher haben also Routine. Im Fokus der neuesten **Ben 10**-Episode stehen wie in den zahlreichen Vorgängern Kämpfe gegen Monster, Jump&Run-Einlagen und typische Boss-Schlachten.

27.05. CHEVROLET CAMARO: WILD RIDE

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: RENNSPIEL

F+F Distribution vertreibt in letzter Zeit auffallend viele Rennspiele – und in den Sommermonaten kommt schon wieder ein Genre-Vertreter auf den Markt. Dieser nennt sich **Chevrolet Camaro: Wild Ride** und dreht sich um die titelgebende Fahrzeugmarke. Das Wii-Wheel wird unterstützt und auch einen Zweispielermodus im geteilten Bildschirm haben die Entwickler integriert. Aber sonderlich spannend sieht das Projekt leider nicht aus. Spielt lieber **Mario Kart Wii**!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Mai	Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive
13. Mai	Pucca Power Up	Rising Star Games
20. Mai	Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten	Nintendo
27. Mai	Gedächtnis-Coach von Christiane Stenger	Nicht bekannt
27. Mai	Jewel Quest 4	dtp
27. Mai	Orient Quest	Rondomedia
06. Juni	Jewels of the Ages	S.A.D.
24. Juni	Mein neues Leben: Abenteuer auf Tropicana	F+F Distribution
13. Mai	Pucca Power Up	Rising Star Games
10. Juni	Jewel Time Deluxe	F+F Distribution
30. Juni	One Piece: Giant Battle	Namco Bandai

Test S. 31
Test S. 60

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
20. Mai	SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt	THQ
Juni	James Noir Hollywood Crimes 3D	Ubisoft
09. Juni	Sudoku: The Puzzle Game Collection	Konami
30. Juni	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	D3 Publisher

Test S. 52

27.05. GEDÄCHTNIS-COACH V. CHRISTIANE STENGER (DS)

HERSTELLER: NICHT BEKANNT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bei diesem Spiel ist der Name Programm: Die Meisterin des Denksports, Christiane Stenger, präsentiert ihre besten Tricks zu einem besseren Gedächtnis und bringt eure grauen Zellen gehörig auf Trab. Beim Auswendiglernen von Spielkarten kommt es beispielsweise darauf an, diese bestimmten Punkten in eurem Wohnzimmer zuzuordnen. Das Spiel erklärt, wie dies funktioniert. Allerdings dürfte die Langzeitmotivation nicht allzu hoch sein. Ein Ratgeber für Gedächtnis-Training tut es unter Umständen genauso wie dieses (30 Euro teure) DS-Spiel. Unser Buchtipp: **Warum fällt das Schaf vom Baum?** – von Christiane Stenger!

24.06. MEIN NEUES LEBEN: ABENTEUER AUF ... (DS)

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: SIMULATION

Abenteuer auf Tropicana lautet der Untertitel dieser Lebenssimulation, die an die Fernsehsendung **Mein neues Leben** auf kabel eins angelehnt ist. Die Entwickler haben sich offenbar an den Sims-Spielen orientiert, allerdings dürfte es schwierig sein, deren Spielspaß und Komplexität zu erreichen.

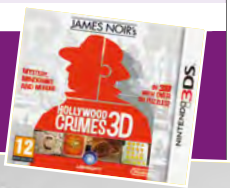
09.06. SUDOKU: THE PUZZLE ... (3DS)

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: STRATEGIE

Kann ein Knobelspiel, das mit Papier und Bleistift sehr viel Spaß macht, auch auf einer Spielkonsole wie dem Nintendo 3DS unterhalten? Jein, finden wir. Zwar begrüßen wir, dass man in Sudoku: The Puzzle Game Collection mehrere japanische Rätselspiele lösen kann, nämlich Sudoku, Hashi, Akari und Shikaku. Allerdings erscheint uns der Verkaufspreis von knapp 40 Euro sehr hoch. Es wäre wünschenswert gewesen, dass der Hersteller sich wenigstens dazu entschließt, diese Spielesammlung zum taschengeldfreundlichen Preis herauszubringen. Die Steuerung funktioniert aber gut.

JUNI JAMES NOIR HOLLYWOOD CRIMES 3D (3DS)

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: ADVENTURE

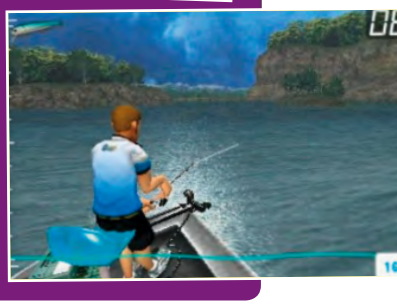


Ein konkreter Veröffentlichungstermin zu **James Noir Hollywood Crimes 3D** steht zwar noch nicht fest, allerdings würde es uns überraschen, wenn sich die Auslieferung erneut verschieben würde. Schließlich sollte das spannende Adventure einst sogar bereits zum Konsolenstart des Nintendo 3DS verfügbar sein. Es handelt sich übrigens um eine Mischung aus Rätseln à la **Professor Layton und die verlorene Zukunft** und dem Nervenkitzel des interaktiven Romans **Last Window: Das Geheimnis von Cape West**.

30.06. ANGLER'S CLUB: ULTIMATE BASS FISHING (3DS)

HERSTELLER: D3 PUBLISHER I GENRE: SPORT

Eine Angelsimulation auf einer tragbaren Spielkonsole, völlig ohne Spezial-Controller – ob das gutgehen kann? Im Falle von **Angler's Club: Ultimate Bass Fishing** plagen uns derzeit noch starke Zweifel, ob das Konzept aufgeht. Schließlich lebt eine Angelsimulation bekanntermaßen von der Authentizität, die nur mit einem außergewöhnlichen Controller rübergebracht werden kann. Die Figuren sehen auf den ersten Blick schon mal ganz nett aus und auch die Wasserdarstellung ist hübsch anzusehen. Aber ob dies genügt, um langfristig an den Bildschirm zu fesseln? Abwarten!



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 12. Mai 2011

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Text | Uwe Hönig

Einmal mehr brechen wackere Lego-Figuren auf, um diesmal die Handlung spannungsgeladener Piraten-Filme nachzuspielen!

Inzwischen sind ja schon einige hochkarätige Lego-Videogames erschienen, die jeweils auf weltbekannten Filmvorlagen basieren. So dürft ihr bereits in **Lego Star Wars, Lego Batman** und **Lego Indiana Jones** fantastische Abenteuer erleben, die durch gelungene Action und eine Extraportion Humor für gute Kritiken in der einschlägigen Fachpresse sorgten. Nun ist mit Jack Sparrow eine weitere Berühmtheit an der Reihe, um als virtuelle Lego-Figur in die Geschehnisse von insgesamt vier Filmen abzutauchen. Selbstverständlich übernehmt ihr dabei die Kontrolle über Jack und wenn ihr bereits eines der anderen Lego-Games gezockt habt, könnt ihr euch denken, dass der prominente Pirat nicht der einzige spielbare Charakter ist.

Dynamischer Splitscreen: Wenn sich die beiden Spielfiguren im Koop-Modus zu weit voneinander entfernen, passt sich der Splitscreen automatisch an die Situation an.

✪ Umfangreiches Abenteuer

Insgesamt sind in **Lego Pirates of the Caribbean** über 70 Figuren verborgen, die durch ihre unterschiedlichen Fähigkeiten das Weiterkommen im Spiel ermöglichen. Beispielsweise liegen Jacks Begabungen im Bereich der Akrobatik und auch im Kampf macht sich der durchtriebene Held sehr gut. Außerdem steht euch in Jacks Rolle ein Kompass zum Aufspüren interessanter Locations zur Verfügung. Aber nicht nur menschliche Charaktere sind spielbar, denn um etwa einen engen Gang zu durchqueren, müsst ihr per Knopfdruck in die Haut eines Hundes schlüpfen. Allerdings funktioniert das nur, wenn ihr den Vierbeiner zuvor mit einem in der Nähe versteckten Knochen bestecht.

✪ Toller Koop-Modus

Wie bei den anderen Lego-Games sind in dem grafisch hervorragenden Abenteuer immer zwei Charaktere gemeinsam unterwegs. Normalerweise übernimmt der Computer dabei die zweite Figur, doch dank einer hervorragenden Koop-Funktion kann ein Freund jederzeit ins Spiel ein- oder aussteigen. Sollte sich euer Partner zu weit von euch entfernen, schaltet das Spiel nahtlos in einen dynamischen Splitscreen-Modus, bei dem eine gute Übersicht jederzeit gewährleistet ist. Sämtliche Animationen und Zwischensequenzen sind von hoher Qualität und zeugen von der inzwischen riesigen Erfahrung von TT Games, die sich auch um die Entwicklung der ganzen anderen Lego-Games gekümmert haben. Ein großer Umfang mit Schlüsselszenen aus allen **Pirates of the Caribbean**-Filmen, tolle Spielbarkeit mit vielen Rätseln und herrlicher schräger Humor runden den positiven Gesamteindruck ab! Wer bereits die anderen Lego-Games gern gespielt hat, der wird also auch mit **Lego Pirates of the Caribbean** auf seine Kosten kommen. ■

Hilfreich: Bei Bedarf könnt bis zu acht zusätzliche spielbare Charaktere verwenden.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Routiniert programmierte Lego-Kost“

Mein Vorurteil › Neue Spielelemente sind bei den Lego-Spielen eher Mangelware, dafür stimmt die Balance zwischen Action und Rätseln.

Die Lego-Umsetzung der **Pirates of the Caribbean**-Filme hat mir sehr gut gefallen, auch wenn das Spiel kaum etwas Neues bietet. Ganz ähnlich wie in **Lego Indy, Lego Harry Potter** oder dem aktuellen **Lego Star Wars III** erwartet euch eine super spielbare Mixtur aus Rätsellösen und actionreichen Auseinandersetzungen (diesmal meist mit Piratenschwertern). Vor allem im Koop-Modus macht das Game eine Menge Spaß und sorgt dank Teamwork für kurzweilige Stunden vor dem Bildschirm. Besonders cool finde ich, dass die Entwickler die bekanntesten Szenen aus allen vier Kinofilmen ins Spiel gepackt und mit dem typischen Lego-Humor garniert haben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

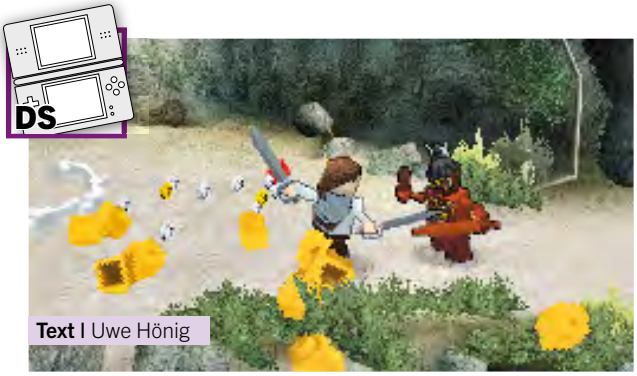
- Gelungene Grafik
- Hoher Rätselanteil
- Präzise Steuerung
- Fetter Soundtrack
- Alle vier Filme an Bord

CONTRA

- Kein Online-Koop
- So gut wie keine Neuerungen

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	82



Text I Uwe Hönig

LEGO PIRATES ...

Ordentliche Mobil-Version!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 12. Mai 2011

Die DS-Version hat die gleichen Qualitäten zu bieten wie die Heimkonsolen-Umsetzungen. Neben dem Hauptheldenen Jack Sparrow stehen euch nach dem Freischalten eine Menge weiterer Charaktere zur Verfügung, die mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis sorgen. Die auffälligste Neuerung ist die Anzahl von bis zu acht Charakteren, die ihr in die insgesamt 20 Levels mitnehmen dürft. So kommt richtiges Piratenbandenfeeling auf, wenn ihr mit euren Helfern die aus den vier Kinofilmen bekannten Schauplätze erkundet. Die Grafik ist auf dem DS natürlich schlechter als auf Wii, doch das mobile Abenteuer kann durchaus auch optisch punkten. Leider fehlt aber auf dem DS der geniale Koop-Mehrspielermodus der Heimversionen. Den Test der grafisch eindrucksvollen 3DS-Variante liefern wir übrigens in der nächsten Ausgabe nach! ■

WERTUNGEN

PRO

- Action & Rätsel ohne Ende
- Szenen aus allen vier Filmen
- Zahllose Charaktere
- Coole Auswahl an Fähigkeiten

CONTRA

- Unsauber Videosequenzen
- Langweilige Duelle

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	--

Genre: Sport | Entwickler: Sega AM3 | Hersteller: Sega | Termin: 29. April 2011

Wii

VIRTUA TENNIS 4

Text | Uwe Hönig

Sega schickt die berühmte Arcade-Tennisserie in die vierte Runde, genau genommen in die fünfte!

Die **Virtua Tennis**-Serie stammt ursprünglich aus der Spielhalle, wodurch sich auch die traditionell simpel gehaltene Steuerung erklärt. Teil 4 ist aber nicht nur auf flotte Tennis-Action für zwischendurch getrimmt, sondern bietet auch Profis lang anhaltenden Spielspaß durch einen neuen Karriere-Modus. Dabei dürft ihr einen selbst erstellten Charakter vom Nobody zur Weltspitze begleiten und zahllose Matches und Minispiele absolvieren.

Weltelite mit an Bord

Für die anderen Modi stehen knapp 20 internationale Tennis-Cracks wie Nadal, Federer, Murray, Sharapova, Wozniacki oder Williams zur Verfügung. Leider konnten wir Altstars wie Boris Becker oder Stefan Edberg im Auswahlmenü nicht entdecken, da diese Tennisspieler nur in der PS3-Version enthalten sind. In puncto Mehrspieler-Modus dürfen sich aber auch alle Wii-Spieler auf fette Internet-Duelle freuen. Ein komfortables Online-Center ermöglicht die Suche nach ebenbürtigen Gegnern auf der ganzen Welt. Die Matches laufen anschließend reibungslos und

Prima: Hechtsprünge kommen nicht mehr so oft wie in den Vorgängern zum Einsatz.

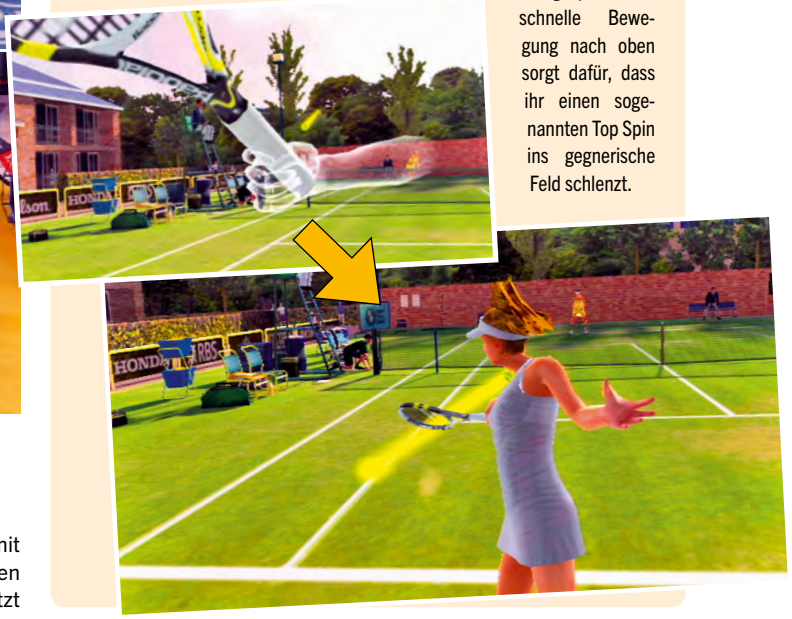
Damenduell: Neben den zu viert spielbaren Minigames und abseits des Online-Modus ist das Doppel die einzige Möglichkeit für lokale Zweispielermatches.

Witzig: Eine Reihe von Minispielen sorgt im Party-Modus für Laune, während die gleichen Herausforderungen eure Charakterwerte im Karriere-Modus steigern.

MOTION MASTERS

Nur im Spezialmodus: Tolle MotionPlus-Bewegungssteuerung plus Tennisarm!

Die Gestensteuerung funktioniert bereits mit der Standard-Fernbedienung recht gut und fährt aber mit MotionPlus zur Höchstform auf! Wie mit einem echten Tennisschläger löst ihr durch ensprechendes Schwingen der Wii-FB die verschiedenen Schlagvarianten auf dem Bildschirm aus. Zieht ihr die Fernbedienung im Moment des Schlags nach unten, wird der Ball mit einem Slice zurückgespielt. Eine schnelle Bewegung nach oben sorgt dafür, dass ihr einen sogenannten Top Spin ins gegnerische Feld schlenzt.



in der Regel ohne größere Lags, wodurch Wutanfälle ausschließlich durch eigene Patzer auf dem Court zustande kommen.

⛔ Motion-Bevormundung

Die Standard-Steuerung mit dem Steuerkreuz und den Tasten der Wii-FB ist präzise und sitzt nicht nur bei alteingesessenen Fans der Serie auf Anhieb. Darüber hinaus dürft ihr bei **Virtua Tennis 4** auch die Fernbedienung als Schlägerersatz verwenden und per Gestensteuerung spielen (inklusive gelungener MotionPlus-Unterstützung). Als größten Kritikpunkt müssen sich die Entwickler aber den Vorwurf gefallen lassen, dass die bewegungssensitive Steuerung nur in einem separaten Modus verwendet werden kann. Das ist äußerst schade, denn in diesem sogenannten Motion-Play-Modus gibt es nur Showmatches und ein Minispiel zur Auswahl. So ist online oder während der Karriere kein bewegungsintensives Tennis-Erlebnis möglich, was verdammt schade ist und zumindest optional ins Spiel gehört hätte! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Weltrangliste

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Mit kleinen Schritten Richtung Simulation!“

Mein Vorurteil › Das Gameplay wurde sicher nur unwesentlich verändert und bietet mal wieder unkomplizierte Arcade-Tennis-Action!

Vor etwa zehn Jahren spielte ich das erste Mal die Dreamcast-Umsetzung des Spielhallengames **Virtua Tennis** und im Kreis der Freunde mauserte sich das Sportspiel schon bald zum absoluten Überflieger. Die schnelle Tennis-Action animiert (auch heute noch) stets zu einem kleinen Match, wenn die Dreamcast-Konsole für eine Retro-Session herausgekramt wird. Inzwischen wurde **Virtua Tennis** natürlich fortgesetzt und entfernte sich ganz langsam von seinen Spielhallenwurzeln. Das äußert sich aktuell durch einen umfangreichen Karriere-Modus, der etwas interessanter gestaltet wurde als bei **Virtua Tennis 2009** (der vierte Teil der Serie, chronologisch gesehen). **Top Spin 4** bietet zwar mehr Spieltiefe, doch immerhin wurden die nervigen **Virtua Tennis**-Hechtsprünge entschärft. Eine hervorragende MotionPlus-Unterstützung vermittelt realistisches Tennis-Feeling, funktioniert aber leider nur in einem speziellen Modus (weder online, noch in der World Tour!).

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Eingängige Arcade-Steuerung
- ⊕ Umfangreicher Karriere-Modus
- ⊕ Witzige Trainings-Minispiele
- ⊕ Ordentliche Animationen
- ⊕ Cooles MotionPlus-Feeling

CONTRA

- ⛔ Gestensteuerung im Spezialmodus

GRAFIK 8

SOUND 5

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	79

Heldenhaft: Der Protagonist Thor heizt den Gegnern mit seinem Hammer ein.

Aufrüstbar: Im Menü könnt ihr eure Attribute mit gesammelten Runen verbessern.

Genre: Action | **Entwickler:** Red Fly Studio/Marvel Studios | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 29. April 2011

THOR: GOD OF THUNDER

Text | Lukas Schmid

Thor zeigt seinen Widersachern, wo der Hammer hängt!

Spiderman, Iron Man, Hulk, die X-Men und Co. – zahlreiche Marvel-Superhelden haben in den letzten Jahren den Sprung von den Comics auf die Kinoleinwand geschafft, dazugehöriges Videospiel inklusive. Mit Thor schickt sich nun einer der weniger bekannten Helden an, denselben Weg zu gehen. Versehen mit dem Untertitel **God of Thunder** und mit seinem magischen Hammer Mjolnir in Händen heizt der göttliche Krieger auch auf der Wii seinen Feinden ein. Kann das Abenteuer dem Trend der halbherzig programmierten Lizenzspiele entgegenwirken oder haben, wie so oft üblich, nur Fans des Films ihren Spaß?

⊕ Kampfeslust

Nachdem man die Disc in den Schacht geschoben hat, ist der erste Eindruck durchaus positiv. In der Rolle von Thor, dem Sohn des Göttervaters Odin, ist es eure Aufgabe, einen Angriff auf die Götterheimat Asgard abzuwenden. Das gelingt euch, indem ihr in räumlich begrenzten Abschnitten Dutzenden von Feinden den Garaus macht, um in den Levels voranzukommen. Das Kampfsystem ist überraschend komplex und durchdacht. Mittels Tastenkombinationen und verschiedener Bewegungen könnt ihr ellenlange Kombos zusammenstellen und dadurch noch stärkere Attacken freischalten. Ihr müsst jedoch damit leben, dass jede Taste der Wii-FB und des Nunchuks mindestens zweimal belegt ist, sodass es eine ganze Weile dauert, bis man sämtliche Aktionen intus hat. Wirklich gut gefällt dafür der Comic-Look des Spiels. Lediglich die regelmäßig auftretenden Grafik-Bugs wie unsichtbare Wände oder fehlerhafte Animationen trüben das Gesamtbild. Die deutsche Synchronisation der Figuren sowie die Musik sind ebenfalls gelungen, wenn auch etwas farblos.

⊖ Lahme Präsentation

Wesentlich eintöniger ist das Leveldesign ausgefallen. Im Grunde habt ihr es immer mit denselben schlauchförmigen Räumen zu tun. Auch die Aufgabenstellung ist immer dieselbe, denn außer Gegner zu verkloppen habt ihr kaum etwas zu erledigen. Ab und an eingestreute Fluglevels sorgen für ein wenig Abwechslung, fallen in Sachen Spielspaß aber deutlich ab. Die Präsentation der Story hätte zudem ein wenig mehr Mühe vertragen. Die Standbilder im Stile eines animierten Comics wirken lieblos und vermitteln nicht das Gefühl, einen übermächtigen Gott zu steuern.

⊖ Schnell vorbei

Abseits des Abenteuers tretet ihr in diversen Zusatzmissionen an, in denen ihr gegen wahre Horden von heranströmenden Gegnern bestehen müsst. Das macht Spaß, kann aber trotzdem nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, dass das Hauptspiel insgesamt recht kurz ist. Länger als zwei bis drei Nachmittage werdet ihr damit nicht beschäftigt sein. Dafür findet ihr, sofern ihr euch während des Spielens gut genug umseht, Runen und andere Items, mit denen ihr neue Kräfte aktiviert. So könnt ihr etwa eure maximale Lebensenergie erhöhen oder mächtige Elementarattacken freischalten, mit denen ihr eure Widersacher durch die Luft wirbelt oder sie mittels Blitzen röstet. Unterm Strich ist Segas **Thor: God of Thunder** ein passables Actionspiel geworden. ■

Langweilig: Die in Standbildern gehaltenen Zwischensequenzen wirken recht lieblos.

Gewaltig: Die Spezialattacken, wie dieser Blitz, sind spektakulär in Szene gesetzt.

Anspruchslos: Die Fluglevels sind nett gemacht, allerdings viel zu simpel aufgebaut.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Thor schlägt nur auf dem DS richtig gut ein!“

Mein Vorurteil › Thor wer? Mit diesem Marvel-Helden kann ich nichts anfangen. Wenn überhaupt, sehe ich mir den Typen nur im Kino an.

Thor: God of Thunder für die Wii hat mir kurzzeitig Spaß gemacht. Das liegt vor allem an der recht hübschen Comic-Grafik sowie an dem abwechslungsreichen Kampfsystem. Ansonsten fährt das Helden-Epos jedoch die übliche Lizenz-Schiene. Ganz anders der DS-Ableger, der zu meiner Überraschung als sehr hochwertiges Action-Gemetzel daherkommt und mir von der ersten Sekunde an sehr viel Spaß gemacht hat. Auf der Wii seid ihr somit vielleicht näher an der Atmosphäre des Films dran, auf dem Handheld erwartet euch dafür das bessere Spiel.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk; Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Gelungenes Kampfsystem
- Nette Grafik ...

CONTRA

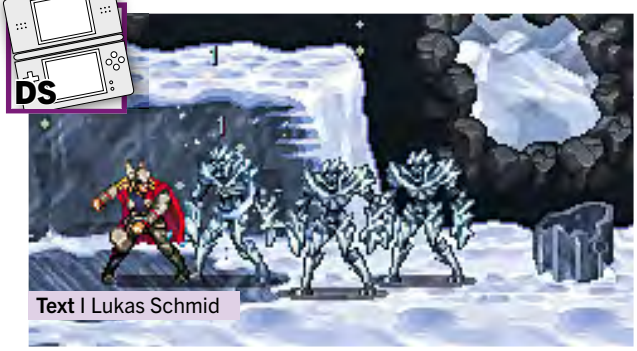
- ... mit nervigen Bugs
- Müde Präsentation
- Abwechslungsarm
- Überladene Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--



Text I Lukas Schmid

THOR: GOD OF THUNDER

Der DS-Thor überflügelt seinen Wii-Bruder bei Weitem!

Genre: Action | **Entwickler:** Red Fly Studio/Marvel Studios | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 29. April 2011

So und nicht anders müssen Filmumsetzungen aussehen! **Thor** auf dem DS ist ein durch und durch klassischer 2D-Action-Brawler mit sehr gelungenem Kampfsystem, hübsch gestalteten Levels und wunderbaren, überlebensgroßen Bossgegnern. Die Story orientiert sich lose an der Filmvorlage und wird mit Standbildern und Textkästen vorangetrieben, ist in Wahrheit aber ohnehin nur Mittel zum Zweck. Denn hier steht eindeutig das Gameplay im Mittelpunkt. Das Geprügel erinnert dabei – im durch und durch positiven Sinne – an NES- und SNES-Klassiker wie **Castlevania** oder **Probotector**, wurde jedoch geringfügig erweitert. So findet das Geschehen stets auf beiden Bildschirmen gleichzeitig statt und per Druck auf den Touchscreen löst ihr eine besonders mächtige Attacke aus. Schade ist nur, dass die Technik des Spiels nicht ganz mit dem ansonsten positiven Eindruck mithalten kann. ■

WERTUNGEN

PRO

- Action satt!
- Sehr gutes Kampfsystem
- Gelungene Boss-Kämpfe

CONTRA

- Mittelmäßige Grafik
- Recht kurz
- Spielerisch wenig Neues

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	uDraw Game Tablet
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Enttäuschung in Gelb“

Mein Vorurteil ▸ Bei Minispielen kann bestimmt nichts schiefgehen.

Mit SpongeBob kann ich nicht allzu viel anfangen. Allerdings bin ich ein großer Fan von **Wario Ware**, weshalb ich mich trotzdem darauf gefreut hatte, **Verflixt und zugemalt** zu testen. Leider ist diese Umsetzung des Microgames-Spielekonzepts jedoch dermaßen in die Hose gegangen, dass sogar Fans des quietschgelben Nervschwammes lieber einen großen Bogen darum machen sollten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Passende SpongeBob-Präsentation

CONTRA

- ⊖ Sinnlose uDraw-Unterstützung
- ⊖ Sehr magerer Umfang
- ⊖ Nerviger Menüsprecher
- ⊖ Kaum Abwechslung

GRAFIK 4

SOUND 6

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	--

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** WayForward Technologies | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 15. April 2011

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF VERFLIXT UND ZUGEMALT

Text | Lukas Schmid

Der Hosen tragende Schwamm auf der Spur von Wario Ware

Frage: Was ist der Sinn einer Zusatz-Peripherie wie des uDraw Game Tablets? Antwort: Es soll das Spielgefühl bereichern und eine Erfahrung bieten, wie sie mit dem Controller nicht möglich ist. Die Entwickler von **SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt** scheinen dieses Prinzip jedoch geflissentlich ignoriert zu haben. Nur so ist es zu erklären, dass sämtliche Mikrospiele ebenso gut – wenn nicht sogar besser – mit der Zeigerfunktion der Wii-FB zu steuern wären.

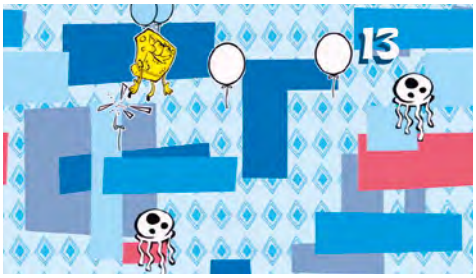
⊖ Inhaltsarm

Der Begriff Mikrospiel wurde durch die **Wario Ware**-Reihe etabliert und beschreibt eine nur wenige Sekunden dauernde Herausforderung, ähnlich einem Reaktionstest. Im Falle von **Verflixt und zugemalt** werden sie Nanogames genannt, das Prinzip ist aber dasselbe. Die Aufgabe des Spielers ist es, in schneller Abfolge so viele dieser Spielchen wie möglich zu absolvieren und dabei möglichst keinen Fehler zu machen. Im Klartext bedeutet das: Striche ziehen, mit dem Stift auf das Tablet hämmern und dabei stets ähnliche simple Aufgaben ausführen. Leider befinden sich auf der Wii-Disc viel zu wenige dieser Minispielchen, die sich zudem sehr ähneln. In einigen Herausforderungen reagiert das Brett zudem ein wenig ungenau, sodass man ab und an unverschuldet versagt. Die Handvoll Zusatzinhalte, die ihr im Menü anwählen könnt, macht den Kohl auch nicht fett.

⊕ SpongeBob-Atmosphäre

Apropos Menü: Darin werdet ihr von dem aus der Zeichentrickserie bekannten Piraten, einem echten Schauspieler, begleitet, außerdem bewertet er nach jedem Minispiel eure Leistung. Allerdings sind seine deutsche Stimme und seine platten Kommentare derart nervig, dass ihr die Sequenzen mit ihm spätestens nach dem dritten Mal Sehen überspringen werdet. Gut eingefangen wurde lediglich die Atmosphäre der Fernsehserie, sodass für Fans von SpongeBob, Patrick, Mr. Krabs und Konsorten ein hoher Wiedererkennungswert besteht. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass das zugrunde liegende Spiel die Erwartungen nicht erfüllen kann, weder die derjenigen, die sich einen adäquaten **Wario Ware**-Ersatz wünschen, noch die der SpongeBob-Anhänger auf der Suche nach einem passenden Spiel mit ihrem Helden in der Hauptrolle. ■

Nervige Dumpfbacke: Der penetrante Piraten-Kapitän kommentiert regelmäßig ungefragt euren Fortschritt.



Die Minispiele sind allesamt sehr dürftig inszeniert und machen kaum etwas her. Aber das seht ihr ja selbst!

Genre: Sport | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 13. Mai 2011

EXERBEAT

Text | Lukas Schmid

Bewegung, Bewegung! Mit Balance Bord und Wii-FB sagt ihr Fettpölsterchen den Kampf an.

Wii Fit hat einen regelrechten Boom ausgelöst und quasi im Alleingang eine neue Sportspiel-Subdisziplin erschaffen: Es genügt nicht mehr, nur seine virtuellen Sportler zum Schwitzen zu bringen. Ab sofort muss man auch als Spieler in die Sportklamotten schlüpfen und selbst vor dem Bildschirm Höchstleistungen erbringen. **Exerbeat** will mit stolzen 155 Fitnessübungen und der Unterstützung sowohl mehrerer Wii-Fernbedienungen (zwei pro Person) als auch Motion Plus und dem Balance Board ein vollwertiges Trainingsprogramm bieten.

⊕ Viel Abwechslung

Unterteilt in die vier Hauptdisziplinen Tanzübungen, Kampfsport, Body Conditioning und Party Fitness warten zig Übungen darauf, gemeistert zu werden. Während die ersten drei Bereiche auf echtes Training ausgelegt sind, steht bei **Party Fitness** mehr der Spaß im Vordergrund. Passenderweise kommen bei diesen Minigames auch eure Miis zum Zug. Beim Tanzen, den Kampfsportarten und den Party-Games kamen wir meistens problemlos mit der Steuerung zurecht. Beim Body Conditioning, bei dem ihr diverse Yoga- und Pilates-Übungen vollführen dürft, gab es jedoch das eine oder andere Mal Aussetzer und unsere Bewegungen wurden nicht richtig erkannt. Welche Steuerungsart unterstützt wird, ist übrigens von Übung zu Übung unterschiedlich. Mit dem Balance Board hatten wir in unserer Testsession die wenigsten Probleme, Punkte zu sammeln.

⊖ Nervige Trainer

Wie bei **Wii Fit** speichert **Exerbeat** eure täglichen Bemühungen. Wer fleißig trainiert, bekommt einen Stempel in ein virtuelles Fortschrittsbuch und schaltet außerdem mit fortlaufender Spielzeit immer mehr Übungen frei. Nicht so gut gefielen uns die Trainer, die euch während der Trainingseinheiten motivieren sollen: Diese wirken etwas zu enthusiastisch und gehen einem nach spätestens einer halben Stunde auf die Nerven. An die Qualität der Übungen aus **Wii Fit** reichen die aus **Exerbeat** – trotz des wesentlich größeren Umfangs – außerdem nicht heran. Gelegenheitsspieler, die ihr Balance Board wieder einmal benutzen möchten, dürften aber auf jeden Fall ihre Freude an diesem Titel haben. ■

Kampfsport: Im mehreren Disziplinen wie Karate oder Boxen ist euer Geschick gefragt. Habt ihr den Dreh raus?

Party: Neben Pizzawerfen gibt es Minigames wie Schwimmen oder Mauereinreißen. Die sind aber recht banal.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Motion Plus, Balance Board
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Fitnessprogramm für Sportmuffel wie mich“

Mein Vorurteil ▸ Zum Trainieren brauche ich keine Wii-Konsole!

Eine Software wie **Exerbeat** zu bewerten, ist nicht einfach, denn mit einem Spiel habt ihr es hier nicht zu tun. Wie bei **Wii Fit** müsst ihr zahlreiche Übungen absolvieren und werdet dafür bewertet. Vielspieler werden damit abseits der Party-Games kaum Spaß haben, fitnessbegeisterte Gelegenheitszocker freuen sich über den großen Umfang.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Gutes Trainingsprogramm

CONTRA

- ⊖ Nervige virtuelle Trainer
- ⊖ Steuerungsmacken
- ⊖ Nichts für „echte” Spieler

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	75

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Team Ninja | Hersteller: Nintendo | Termin: 20. Mai 2011

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

Text | Sebastian Stange

Cleveres Kampfsystem, spektakuläre Duelle und jede Menge Modi – so muss ein Prügelspiel aussehen!

Mit **Dead or Alive: Dimensions** erscheint der mittlerweile fünfte Teil der bekannten Beat-'em-Up-Reihe exklusiv für den 3DS. Und manche von euch denken sich jetzt vielleicht: „**Dead or Alive**? Nie gehört!" Verständlich, erschien doch bislang keiner der Vorgänger und Spin-offs für eine Nintendo-Konsole. Grund genug, euch mit unserem Test des Prügelspiels auch die Eigenheiten der Prügler-Reihe zu erklären.

Abwärts: An bestimmten Stellen jeder Arena könnt ihr eure Gegner auf Explosivladungen oder in die Tiefe schleudern.

Ihr kloppt euch, wo ihr wollt

Seit das erste Automatenspiel der **DoA**-Serie Ende 1996 erschien, hat sich dessen Grundkonzept kaum verändert. Ihr wählt aus einer Riege illustrer Charaktere und prügelt euch in frei begehbaren 3D-Arenen. Anders als bei **Street Fighter** könnt ihr also auch in die Tiefe des Raumes laufen, etwa um Angriffen auszuweichen oder eine der Eigenheiten der **DoA**-Reihe auszunutzen: die interaktiven Stages. In jeder Kampfarena gibt es nämlich Gefahrenbereiche und in späteren Spielen auch Abgründe. Wer sich gut positioniert, kann seine Widersacher also in eine Explosivladung schleudern oder eine Schlucht hinunterstoßen, um dann selbst hinterherzuspringen und den Kampf in einem neuen Bereich der Arena fortzusetzen. Das gilt erst recht für **Dead or Alive Dimensions**: Der 3DS-Titel ist eine Art Best-of der Prügelspiel-Reihe und bietet eine Vielzahl an alten und neuen Stages, die allesamt zum Erkunden einladen. Es ist enorm motivierend, alle interaktiven Bereiche und Ebenen der detailreichen Umgebungen zu erkunden. Als kleine Überraschung gibt es sogar eine von **Metroid** inspirierte Arena!

Cleveres Kampfsystem

Doch nicht nur die Arenen, auch das eigenwillige Kampfsystem machen **Dead or Alive** einzigartig. Ihr bewegt eure Figur mit dem linken Daumen via Slidepad oder Digikreuz und schlagt mit den vier Tasten zu. Die stehen für Schläge, Tritte, Würfe und Blocks. Angriffe können drei Richtungen haben – tief, mittel und hoch –, was in **Dimensions** mit einem Grafikeffekt verdeutlicht wird. Das erleichtert es ungemein, den gegnerischen Kampfstil zu erfassen. Der Clou ist jedoch das Konter-System: Jeder Angriff auf eure Spielfigur kann durch Zurückbewegen des Pads und gleichzeitigen Druck der Block-Taste in eine mäch-

Mäßig: Im Foto-Modus fotografiert ihr starre Figuren. Das bringt keinen Spaß.

Bösewicht: Erstmals könnt ihr die Bosse der **DoA**-Reihe selbst spielen!

tige Gegenattacke umgewandelt werden. Dazu ist viel Übung und gutes Timing nötig. Habt ihr diese Technik intus, so eröffnet sich das clevere Stein-Schere-Papier-Prinzip des Kampfsystems. Wer blockt oder kontert, ist durch Würfe verwundbar. Wer zum Wurf ansetzt, ist durch Angriffe, und wer angreift, ist durch Konter und Blocks gefährdet. Abgerundet wird das durch komplexe Combos, Combo-Würfe und Juggle-Moves. Schon immer war die **Dead or Alive**-Reihe für Anfänger recht zugänglich und auch auf dem 3DS ist die Steuerung schnell kapiert. Das Kampfsystem mag nicht das komplexeste seiner Art sein, es ist jedoch stets fair und ausgeglichen. Allerdings nerven ab und an unglückliche Zufälle, etwa wenn ein Gegner euren Angriff kontert, zu einer brachialen Combo verlängert und euch am Schluss mehrere Etagen tief fallen lässt. Aber tröstet euch: Das würdet ihr theoretisch auch hinbekommen.

Perfekt ist die Steuerung leider nicht. Zwar ist es eine nette Idee, dass alle möglichen Combos und Spezialmoves auf dem unteren Bildschirm zur Situation passend angezeigt werden und gar per Daumendruck ausführbar sind, jedoch mangelt es dem Slide-Pad an Präzision. Konter und komplizierte Moves klappen mit dem Digipad besser. Das spielt sich aber recht unbequem. Allerdings ist das eher ein Vorwurf an Nintendos Hardware-Design und nicht an das Entwicklerteam.

⊕⊖ Ein Hauch Sexappeal

Dass die **Dead or Alive**-Reihe so populär ist, liegt übrigens nicht nur an den interaktiven Arenen oder am Kampfsystem, sondern ist in erster Linie den Damen im Spiel zu verdanken! Von Anfang an bauten die Entwickler nämlich eine gute Portion Sexappeal in die **Dead or Alive**-Spiele ein. Deshalb gibt es viele leicht bekleidete Schönheiten, allen voran das Ninja-Mädel Kasumi, und die berühmt-berüchtigte Brustwackel-Physik. Ganz genau: Die Busen der Kämpferinnen hüpfen umher wie Wackelpudding. Das sieht völlig unrealistisch aus, hat aber inzwischen längst Kultcharakter. Und so kommt es auch, dass ihr im Foto-Modus des Spiels nur das Handheld schütteln müsst, damit sich in der Bluse etwas bewegt – allerdings ist die 3DS-Fassung diesbezüglich sehr zahm.

⊕⊖ Miese Story, toller Umfang

Richtig viel Abwechslung bieten die verschiedenen Solo- und Mehrspielermodi des Titels. Wer alleine spielt, stürzt sich in schnelle Arcade-Modi, knallharte Survival-Kämpfe, Tag-Team-Matches und den Story-Modus. Letzterer ist erfreulich ausführlich, verwirrt aber mit seiner ausufernden, schwer verständlichen Story und der stark schwankenden Präsentation. Da wechseln sich beeindruckende Render-Videos mit langweiligen Standbildern ab. Aber dafür stimmt einfach der Umfang. Solo seid ihr locker 6 bis 8 Stunden damit beschäftigt, alles freizuschalten, und im Mehrspielermodus ist der Titel vor allem wegen seiner Einsteigerfreundlichkeit immer für eine schnelle Runde gut. Obendrein wirkt das Spiel technisch sauber und der 3D-Effekt hält die Waage zwischen „plastisch“ und „aufdringlich“ perfekt. Der 3DS braucht mehr solche Spiele! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	
Japanisch, Englisch/Deutsch	

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Buttons, optional Combos via Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	
Spot-Pass, Street-Pass, Gyro-Sensor	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Es macht Spaß! Und darauf kommt's an!“

Mein Vorurteil › Die **DoA**-Reihe ist schon immer ein kurioser Außenseiter im Prügel-Genre. Aber ich mag die Serie. Hoffentlich bleibt der 3DS-Teil seinen Wurzeln treu.

Klasse! Mit **Dead or Alive: Dimensions** wurden die meisten meiner Erwartungen erfüllt. Zwar ist es kein echter neuer Teil, sondern nur eine Essenz aller erschienenen Titel, er setzt aber klar auf die Stärken der Serie und bietet einen beachtlichen Umfang. Schade nur, dass die Story eher verwirrt als unterhält und dass der Foto-Modus wie eine lieblose Last-Minute-Dreingabe wirkt. Aber dafür machen die Prügeleien Spaß! Und darauf kommt es an. **Dimensions** mag nicht so cool wie **Super Street Fighter IV** sein und „nur“ 25 Charaktere bieten, dafür stimmt die Vielfalt an Modi und es wird einfach nicht langweilig, seine Gegner in einen Abgrund hinabzutreten. Ich zitiere dann ganz gern den Kinofilm **300**: „Das! Ist! DOAAAAAAAAAA!“

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hübsche Grafik, gutes 3D
- ⊕ Durchdachtes Kampfsystem
- ⊕ Interaktive Arenen
- ⊕ Erfreulich großer Umfang

CONTRA

- ⊖ Konfuse Handlung
- ⊖ Belangloser Foto-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

N-ZONE im Gespräch mit Yosuke Hayashi

„MEINEN LIEBLINGSCHARAKTER BEHALTE ICH FÜR MICH!“

Yosuke Hayashi ist der Produzent von **Dead or Alive: Dimensions** für 3DS. Bei einem Presse-Event in London hatten wir Gelegenheit, ihm einige Fragen zum Spiel zu stellen. Für uns war das spannender als jede Adels-Hochzeit!

N-ZONE: Was war das grundlegende Konzept für das neueste Dead or Alive?
Hayashi: Seit dem letzten **DoA**-Spiel sind fünf Jahre vergangen und das ist jetzt eine Art Best-of-Sammlung der Prügelspiel-Reihe und auch ein Neuanfang der Serie. Das Konzept dahinter war, es jedem Spieler möglich zu machen, Spaß mit dem Titel zu haben. Wir haben übrigens schon lange vor der Ankündigung des 3DS an einer Handheld-Version gearbeitet, so etwas wollten wir schon lange machen! Da kam uns Nintendos neue Hardware gerade recht!

N-ZONE: Wird DoA stets dieses etwas alberne Japan-Prügelspiel mit den verrückten Charakteren und übertrieben wackelnden Brüsten bleiben?
Hayashi: Unser Entwicklerstudio befindet sich mitten im chaotischen Tokio. Dort ist dieser abgedrehte Vibe der Serie wirklich spürbar. Und gerade mit **Dimensions** versuchen wir, so viel wie möglich davon zu transportieren. Unsere Pläne für die Zukunft machen wir davon abhängig, wie die Spieler auf diese Best-of-Sammlung reagieren und welche Wünsche sie an die Serie haben.

N-ZONE: Viele Prügelspiel-Reihen besinnen sich momentan ihrer Wurzeln, etwa Street Fighter IV mit seinem neuen Look. Ist das auch etwas, worüber Sie nachgedacht haben?
Hayashi: Nun, bei **Street Fighter** ist es ja eher so, dass es sich seit den ersten Spielen deutlich gewandelt hat. **Dead or Alive** ist jedoch schon immer seinem Spielkonzept treu geblieben. Da denke ich lieber darüber nach, wie ich es zu einem Prügelspiel der Zukunft machen kann. Es ist toll, dass so viele Hersteller mit ihren Beat ‘em Ups zu ihren Wurzeln zurückfinden, was momentan jede Menge Aufsehen erregt. **Dead or Alive** hingegen muss sich als Spiel für die Zukunft definieren.

N-ZONE: Die DoA-Spiele sind einige der wenigen Prügelspiele ohne Spezial-Energie und ohne Supercombos. Haben Sie jemals mit solchen Spielmechaniken experimentiert oder steht das außer Frage?
Hayashi: Nein, momentan habe ich keinerlei Absichten, die Reihe in diese Richtung zu entwickeln.

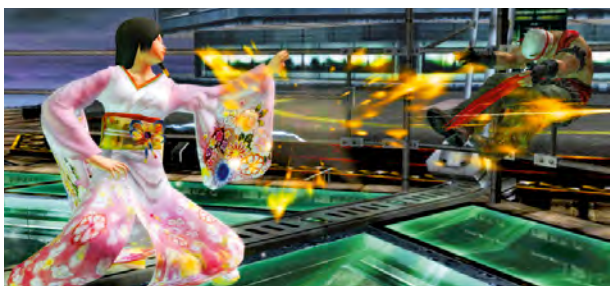
N-ZONE: Haben Sie einen Lieblingscharakter?
Hayashi: Das werde ich oft gefragt. Ja, ich habe einen Lieblingscharakter, der mir sehr am Herzen liegt. Aber den behalte ich lieber für mich. Denn als Producer möchte ich gern allen spielbaren Figuren gegenüber gleichwertig gegenüberstehen. *(Beim Probespielen gegen Hayashi zeigte sich, dass es ihm mit seiner Ansage sehr ernst ist. Ohne eine Sekunde zu überlegen, entschied er sich für einen Zufallscharakter!)*

N-ZONE: Bedienen Sie mit dem Spiel auch die Hardcore-Prügelspielfans, die Wert auf Details wie Attack-Frames und Cancel-Möglichkeiten legen?
Hayashi: Natürlich tun wir das, schließlich haben die Hardcore-Fans die Serie bis heute am Leben erhalten. Profis dürfte es etwa freuen, dass der 2D-Modus des Spiels mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde läuft. Das ist den Profis in diesem Genre sehr wichtig. Im 3D-Modus sind es leider nur 30 Bilder!

N-ZONE: Haben Sie Pläne für herunterladbare Inhalte?
Hayashi: Was das betrifft, nutzen wir auf jeden Fall Spot-Pass. Damit kann man sich mindestens einen Monat lang täglich ein neues Kostüm herunterladen. Was weitere Download-Möglichkeiten angeht, gibt es leider noch viele Unklarheiten seitens Nintendo bezüglich des Netzwerkdienstes. Daher können wir leider nur die Kostüme via Spot-Pass anbieten.

N-ZONE: Haben Sie einen Tipp für unsere Leser, die sich zum Kauf des Spiels entscheiden?
Hayashi: Wenn man sich die Prügelspiele der Vergangenheit anschaut, war das immer so, dass man sich diese Spiele selbst beibringen musste. Wir haben jetzt den Chronik-Modus im Spiel, bei dem einem das Spiel im Verlauf der Story beigebracht wird. Auch wer schon lange keine Prügelspiele gespielt hat oder gar keine Erfahrung damit hat, kann hier hoffentlich sein Interesse am Genre neu erwecken.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!



play³ feiert die 50. Ausgabe!

Da leuchten die Augen:

- Extradicke Ausgabe mit mehr als 100 Seiten
- 16-seitiges Jubiläumsheft mit allen Highlights, Anekdoten und Aufregern aus 50 Ausgaben
- Spektakuläres Gewinnspiel mit vielen wertvollen Preisen, Special Editions, Fanartikeln und exklusiven Unikaten, die es nicht im Laden zu kaufen gibt
- Großes Geburtstags-Video-Special auf der Heft-DVD!

Jetzt gleich Heft sichern und mitfeiern: shop.playdrei.de

Action: Im Periskop-Modus darf fleißig (und sogar mit ein wenig Köpfchen) geballert werden.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 06. Mai 2011

STEEL DIVER

Text | Thomas Eder

Action, Strategie und Geschicklichkeit in den Tiefen des Ozeans. Ob Nintendos Formel für diese U-Boot-Minispielsammlung aufgeht?

Bereits im Jahr 2004 stellte Nintendo auf der Messer E3 im Rahmen einer Technik-Demo für den Nintendo DS ein U-Boot-Spiel vor, das die Fähigkeiten des Handhelds zeigen sollte. Seitdem war nichts mehr von dem damals schlicht **Submarine** genannten Spiel zu sehen – bis zur E3 im letzten Jahr, als das Spiel unter dem Namen **Steel Diver** offiziell im neuen Look für den 3DS angekündigt wurde.

Missionen: In diesem Spielmodus kann es mitunter hektisch werden.

✚ Strategie und Action

Drei unterschiedliche Spielmodi sollen in Nintendos **Steel Diver** für ausreichend Abwechslung sorgen: Im Missions-Modus seht ihr euer U-Boot von der Seite und manövriert es via Touchpen durch tückische Unterwasserlandschaften. Dies tut ihr, indem ihr auf dem unteren Bildschirm Hebel für die Geschwindigkeit sowie ein Rad für die Neigung bewegt. Gegnerische Schiffe, Hindernisse oder Feinde in Form von Unterwassermonstern schaltet ihr mit Torpedos aus. Wenn ihr gegen Felswände stoßt oder von feindlichen Wasserbomben und Torpedos getroffen werdet, erleidet euer U-Boot Schäden, die ihr mithilfe des Touchpens repariert, indem ihr die auf dem unteren Bildschirm dargestellten Lecks berührt. Dies mag leichter klingen, als es beim Spielen letztendlich ist: Hier kommt bei den nicht immer clever designten Levels schnell Hektik auf. Im Periskop-Modus darf fleißig in 3D geballert werden – wahlweise auch unter Wasser auf feindliche U-Boote oder gegen Schiffe auf stürmischer See. Im Seeschlacht-Modus dürft ihr hingegen eure taktischen Fähigkeiten in einem kleinen, sehr schlichten rundenbasierten Strategiespielchen unter Beweis stellen.

⛔ Tiefgang und Umfang

Die Abwechslung ist nicht das Problem bei **Steel Diver**, vielmehr mangelt es jedem der drei Minispiele auf Dauer an Tiefgang. In Hinsicht auf Gameplay und Technik wirken vor allem die Missionen und der Seeschlacht-Modus wie Download-Spiele, der Periskop-Modus kann sich dagegen zumindest durch die Grafik hervortun. Die Missionen bei rauer See sehen im Vergleich mit den beiden anderen Modi schick aus, aber das Gameplay ist gerade hierbei sehr dünn. Alles, was ihr tun müsst, ist, euer Periskop anhand des Radars auf dem unteren Bildschirm auf eure Gegner auszurichten und eure Torpedos so zu timen, dass sie die gegnerischen Schiffe und U-Boote treffen. Deren Geschossen weicht ihr durch Abtauchen aus, was mittels eines Reglers auf dem Touchscreen ausgeführt wird. Ein nettes Feature in diesem Modus ist, dass ihr das Periskop sowohl mit einem Regler als

Öde Seeschlachten: Der untere Bildschirm dient hier zum Verschieben euren Einheiten; oben seht ihr die jeweilige Einheit und einige Spielinfos.

Stürmische See: Die hohen Wellen sehen in 3D-Darstellung sogar richtig schick aus.

auch durch Bewegen des ganzen Handhelds drehen könnt. In den Seeschlachten bewegt ihr rundenbasiert lediglich drei verschiedene Einheiten über ein in Sechsecke aufgeteiltes Spielfeld und müsst eure U-Boote geschickt einsetzen, um die gegnerischen Verbände aufzuspüren und zu versenken. In die meisten Kämpfe könnt ihr nicht direkt eingreifen, sondern lediglich die Tiefe, in der Unterwasserbomben explodieren, beziehungsweise die Tiefe, in die ihr abtaucht, festlegen. Dafür habt ihr zumindest die Möglichkeit, das Spiel einem Freund als Download zur Verfügung zu stellen, und könnt so via WiFi-Connection gegeneinander antreten. Insgesamt fehlt es dem Spiel an Umfang, auch wenn man im Seeschlachten-Modus relativ viel Zeit verbringen kann – sofern man das bei dem simplen Gameplay und der schwachen Optik überhaupt möchte. Die Missionen und der Periskop-Modus hingegen sind flott durchgespielt.

Technik

Was die Grafikdarstellung in 3D anbelangt, sehen die Missionen ganz nett aus – das Spiel wirkt hierbei fast wie ein kleines Aquarium, in dem ihr mit eurem stählernen Sarg umherschwimmt. Im Periskop-Modus sehen vor allem die Wellen in der räumlichen Darstellung ansprechend aus; die Grafikqualität im strategischen Seeschlachten-Modus ist nicht der Rede wert. Die Steuerung funktioniert immerhin recht gut. Schmerzlich vermisst werden Mehrspieler-Features, die dem Langzeitspielspaß dienlich gewesen wären und vor allem im Periskop-Modus sehr spaßig hätten ausfallen können. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 65,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Touchpen, Tasten, Kippsteuerung	
SONDERFUNKTIONEN	–

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

Mini-Aquarium: Die Unterwasserwelten sind teilweise sehr ansehnlich gestaltet.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Der Periskop-Modus hat mir gut gefallen."

Mein Vorurteil › Eigentlich sieht's ja ganz nett aus, aber ob mich das Spiel auch auf Dauer unterhalten kann? Ich hab da so meine Zweifel …

Nach anfänglicher Euphorie über die Spielmodi hat sich meine Freude nach einigen Spielstunden doch wieder etwas gelegt. Die Missionen und der Periskop-Modus haben mir gut gefallen, doch leider fehlt hier zu viel an spielerischer Tiefe, um mich auch auf Dauer motivieren zu können. Als Freund rundenbasierter Strategie à la **Advance Wars** war ich vom technisch wie spielerisch sehr schlichten Seeschlachten-Modus enttäuscht, den auch ein Mehrspielermodus nicht retten kann. Als Download- oder Schnäppchen-Titel zum 3DS-Launch wäre **Steel Diver** sicher eine feine Sache gewesen, zum Vollpreis kriegt man bei anderen Spielen mehr.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Abwechslungsreiche Modi
- ⊕ Nette 3D-Effekte
- ⊕ Gute Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Schwache Seeschlachten
- ⊖ Multiplayer nur bei Seeschlachten
- ⊖ Geringer Umfang
- ⊖ Zu „dünn" für ein Vollpreisspiel

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	67

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Square Enix | Hersteller: Nintendo | Termin: 20. Mai 2011

DRAGON QUEST VI:
WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN

Text | Uwe Hönig

Das fabelhafte Nintendo-DS-Remake bringt einen der besten Serienteile erstmals nach Europa!

Die grandiose **Dragon Quest**-Reihe feiert in diesem Jahr einen runden Geburtstag, denn im Land der aufgehenden Sonne beschäftigen sich die RPG-Zocker bereits seit 25 (!) Jahren mit der erfolgreichen **Final Fantasy**-Konkurrenz. Während dieser Zeit sind in der Hauptserie insgesamt neun Teile entstanden, von denen die beiden aktuellsten Episoden ohne große Umwege auch in Europa veröffentlicht wurden. So kamen europäische Rollenspiel-Fans mit **Dragon Quest VIII** (PS2) erstmals in den Genuss eines Meisterwerks, das hierzulande unter dem Namen **Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs** erschienen ist. In Europa konnte sich das Spiel bis zum heutigen Tage etwa eine halbe Million Mal verkaufen. Zum Vergleich: Vom gleichen Game wanderten in Japan bisher an die vier Millionen Exemplare über die Ladentheken! Ihr seht also, Japaner sind völlig verrückt nach **Dragon Quest**, und das nicht grundlos. Schließlich handelt es sich um zeitlose Rollenspiele, die auch heutzutage aufgrund der spannenden Geschichten und des tollen Charakterdesigns mächtig Spaß machen. Exakt so muss das sein!

Mobile Rollenspielperlen

Dragon Quest IX für den DS ist der aktuellste Teil der Serie und ebenfalls in Europa erschienen. Parallel produzierte Square Enix DS-Remakes von **Dragon Quest IV**, **V** und **VI**. Dabei handelt es sich um die sogenannte Zenithia-Trilogie, obwohl die drei Spiele im Prinzip nichts miteinander zu tun haben und über völlig eigenständige Storys verfügen. Nachdem im Herbst 2008 der vierte Teil (**Die Chronik der Erkorenen**) erschienen war, wurde 2009 das exzellente Remake von **Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut** veröffentlicht. Auf Teil 6 mit dem Untertitel **Wandler zwischen den Welten** mussten wir

Umfangreiches Abenteuer: Die riesige Welt hält viele Überraschungen bereit und führt euch durch die unterschiedlichsten Umgebungen.

Klassische Gefechte: In rundenbasierten Kämpfen tretet ihr während des Spielverlaufs gegen unzählige Feinde an.

RUNDERNEUERTE DS-OPTIK

Dragon Quest VI ist ursprünglich 1995 für das Super Famicom (hierzulande als SNES bekannt) erschienen. Allerdings wurde das Spiel seinerzeit nicht außerhalb Japans veröffentlicht, was sich nun mit der neu aufgelegten DS-Version geändert hat. Dabei haben sich die Entwickler bei der Umsetzung der Optik besonders viel Mühe gegeben und Locations wie Städte in neuer 3D-Grafik gestaltet. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern steigert auch die Übersicht, denn mit den Schultertasten könnt ihr die detaillierten Umgebungen problemlos um 360 Grad drehen.

uns nun etwas länger gedulden, doch die Wartezeit hat sich definitv gelohnt!

⊕ Oldschool-Meisterwerk

Die Story hält sich an die üblichen RPG-Muster und thematisiert den Kampf Gut gegen Böse. Doch zunächst erlebt der Hauptheld im Traum eine üble Auseinandersetzung mit dem Oberfiesling Mordar. Als dann im normalen Leben eurer Spielfigur ein Mitstreiter aus genau diesem Albtraum-Kampf auftaucht, beginnt ein spannendes Abenteuer, in dessen Verlauf immer wieder geschickt zwischen Traum- und Normalwelt gewechselt wird. Dabei bekommt ihr es in bester Rollenspiel-Manier mit unzähligen Monstern zu tun, die in rundenbasierten Kämpfen außer Gefecht gesetzt werden müssen. Im Gegensatz zu **Dragon Quest V** dürft ihr diesmal keine Monster in den eigenen Reihen aufnehmen. Dafür trefft ihr auf Schleim-Kreaturen, die euch unterstützen und in speziellen Turnierkämpfen zum Einsatz kommen, um einzigartige Gegenstände einzuheimsen. Das charmante Charakterdesign von Freund und Feind stammt wie auch bei den anderen Serienablegern vom **DBZ**-Erfinder Akira Toriyama und ist einfach vorzüglich. Auch die neu gestaltete 3D-Grafik sieht klasse aus und lässt sich innerhalb von Städten mit den Schultertasten drehen. Insgesamt ein außergewöhnlich gutes Rollenspiel, das kein ernsthafter Fan versäumen sollte! ■

Anstrengende Reise: Manche Umgebungen lassen sich nur per Kletterpartie erkunden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Steuerkreuz, Buttons, Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Endlich auch in Europa verfügbar!“

Mein Vorurteil › Wer braucht denn heutzutage noch so ein altes Rollenspiel, wenn man die neueste **DQ**-Episode auf dem DS zocken kann?

Obwohl die Original-Version von **Dragon Quest VI** bereits über 15 Jahre auf dem Buckel hat, wirkt das DS-Remake auf mich relativ frisch. Die coole 3D-Optik trägt sicherlich ihren Teil dazu bei, aber bereits das Original war 1995 auf einem sehr hohen technischen Stand, was sich nun auch in der DS-Version widerspiegelt. Der Spielablauf ist selbstverständlich oldschool mit zufälligen Feindbegegnungen und einem rundenbasierten Kampfsystem. Das dürfte auf manche neumodische RPG-Fans abschreckend wirken, aber ich stehe auf diese klassische Form des Rollenspiels! Die epische Story und der große Umfang sorgen für wochenlangen Spielspaß, während ein hervorragender Soundtrack zur gelungenen Atmosphäre beiträgt. Alteingesessene Fans greifen zu!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hervorragende Story
- ⊕ Klassisches Gameplay
- ⊕ Gelungene Grafik
- ⊕ Gewohnt brillanter Soundtrack

CONTRA

- ⊖ Europa musste 16 Jahre darauf warten

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Stylus/Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
PATRICK SCHMID

„Toller Umfang, nette Story, schwache Technik“

Mein Vorurteil ▸ Die Steuerung mit Stylus klappt bestimmt super.

So kann man sich täuschen. Leider hinkt die Technik von **Lego Ninjago** dem Anspruch der Steuerung deutlich hinterher. Zu kleine Menü-Icons und schnell wuselnde Figuren und Gegner lassen die richtige Auswahl bisweilen zum Glücksspiel werden. Nach etwas Eingewöhnungszeit erwartet Strategiefans aber trotzdem ein nettes und vor allem umfangreiches Spiel.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Ordentlicher Umfang
- ⊕ Nette Zwischensequenzen

CONTRA

- ⊖ Sehr ungenaue Steuerung
- ⊖ Schwache Spielgrafik
- ⊖ Schlechtes Tutorial

GRAFIK	6
SOUND	6
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	70

Genre: Strategie | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 15. April 2011

LEGO NINJAGO – DAS VIDEOSPIEL

Text | Patrick Schmid

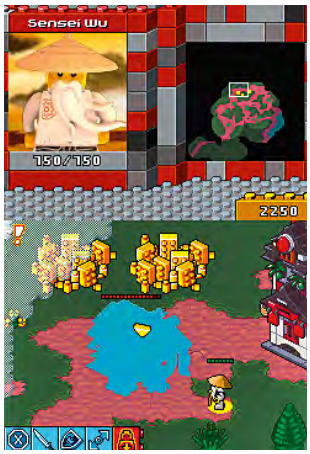
Nix mehr mit Filmadaptionen à la Batman, Indiana Jones und Co.! Lego setzt jetzt auf Echtzeit-Strategie.

Bereits im Jahr 2009 erschien mit **Lego Strategie** das erste Lego-Echtzeit-Strategiespiel. **Lego Ninjago – Das Videospiel**, das wie der Quasi-Vorgänger von den Hellbent Studios entwickelt wurde, versucht man nun zum zweiten Mal, DS-Strategen zu begeistern, und setzt dafür auf Ninjas und Skelette!

⊕ ⊖ Spielmechanik

Eigentlich eignet sich der Stylus des Nintendo DS ja perfekt für die Steuerung von Strategiespielen. In den ersten Minuten des Tutorials klappt das auch, denn das bekannte Rahmen-um-Einheiten-Ziehen zum Auswählen und das Scrollen per D-Pad funktionieren einwandfrei. Leider funktioniert das im späteren Spielverlauf nicht mehr so reibungslos, denn die auszuwählenden Ziele sind manchmal extrem klein und bewegen sich sehr schnell. Das erfordert allerhöchste Genauigkeit beim Antippen, besonders während der Gefechte. Und leider sind auch die Menü-Icons teilweise viel zu klein, weshalb auch hier das Auswählen sehr schwer ist.

Knochenmänner: Skelette attackieren das Dorf. Unsere Ninjas eilen zur Rettung!



Schaffe, schaffe …: Arbeiter errichten gerade ein Gebäude. Sensei Wu sieht zu.

⊖ Einstiegshürde und Technik

Aber auch das bereits erwähnte Tutorial lässt zu wünschen übrig: Es verwirrt den Spieler mehr, als ihm weiterzuhelfen, denn dort erhält er viel zu wenige inhaltliche Erklärungen und auch die genauen Funktionen der Gebäude werden nur teilweise erläutert, weswegen besonders der Einstieg extrem schwerfällt und Anfänger schnell frustrieren könnte. Auch die Grafik von **Lego Ninjago** überzeugt nicht auf ganzer Linie. Zwar sehen die Zwischensequenzen ganz nett aus und glänzen mit dem bekannten Lego-Humor, die eigentliche Spielgrafik ist aber schwach und bisweilen arg unübersichtlich. Da sind wir auf dem DS Besseres gewohnt.

⊕ Umfang und Mehrspieler

Was Strategen trotzdem bei der Stange halten könnte, ist der Umfang. Die Kampagne bietet eine ordentliche Spielzeit und die Story ist nett und abwechslungsreich, bisweilen dürft ihr sogar in die Rolle der Bösen schlüpfen. Zusätzlich gibt es tonnenweise freischaltbare Extras sowie einen interessanten Mehrspielermodus, in dem ihr in verschiedenen Spielmodi gegen eure Freunde antretet. Das erhöht den Spielspaß noch einmal enorm! ■

Genre: Action/Strategie | **Entwickler:** PopCap Games | **Hersteller:** Rondomedia | **Termin:** 15. April 2011

PFLANZEN GEGEN ZOMBIES

Text I Uwe Hönig

Im Systemvergleich ist die DS-Version zwar am teuersten, doch dank Touchpen auch am besten spielbar!

Rund zwei Jahre sind inzwischen vergangen, seit **Pflanzen gegen Zombies** erstmals als PC-Downloadgame angeboten wurde. Damals konnte niemand ahnen, welch grandiose Karriere das relativ einfach gestrickte Spiel hinlegen wird. Doch der Erfolg von **Pflanzen gegen Zombies** hat eindrucksvoll bewiesen, dass nicht unbedingt viele Millionen Euro Entwicklungskosten investiert werden müssen, um zahlreiche Awards für das beste Game 2009 abzustauben.

⊕ Tolles Spielprinzip

Für alle, die noch nie etwas von **Pflanzen gegen Zombies** gehört haben, wollen wir das im Spiel verwendete Tower-Defense-Prinzip kurz erklären: Euer Haus wird von einer anrückenden Zombie-Armee bedroht und ihr müsst mithilfe verschiedener Pflanzen versuchen, die Untoten aufzuhalten. Per Touchpen pflanzt ihr die insgesamt 49 Gewächsarten mitten in den Weg der anrückenden Moder-Meute. Natürlich sind eure Veggie-Fighter nicht so passiv wie echte Pflanzen, beispielsweise verschießt die Erbsenkanone unablässig Erbsen, sobald sie einmal platziert wurde. Mit den Kirschen könnt ihr dagegen eine große Explosion auslösen, um gleich mehrere Zombies auf einmal zu beseitigen. In den zahlreichen Levels gilt es nun, durch geschicktes Pflanzensetzen sämtliche Gegner vom Haus fernzuhalten.

⊕ Langzeitmotivation

In insgesamt fünf Spielmodi erwarten euch motivierende Herausforderungen und witzige Minispiele. Darüber hinaus gibt es ein Nachschlagewerk, in dem die Eigenschaften der Pflanzen und Zombies erklärt werden, sowie einen fetten Duell-Modus für zwei Spieler. Letzterer funktioniert zwar leider nicht online, aber als Ausgleich könnt ihr die Duelle problemlos mit nur einem Modul zocken. Hier übernimmt dann ein Spieler die Rolle der Pflanzen, während Spieler Nummer 2 mit den Zombies angreift. Wer das Game bisher noch nicht ausprobiert hat, sollte sich die DS-Version keinesfalls entgehen lassen. Es ist zwar die teuerste Möglichkeit, an das berühmte **Pflanzen gegen Zombies** zu kommen, doch dafür wird auf dem DS die komfortabelste Steuerung geboten! ■

Spaßiges Duell: Im Zweispielermodus übernimmt ein Spieler die Pflanzen und der andere die Zombies, was auch mit einem einzigen Modul wunderbar funktioniert.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Ausschließlich mit Touchpen	
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG UWE HÖNIG

„Ich bin schwer begeistert, wie schon vor zwei Jahren!“

Mein Vorurteil ▸ Dieses Spiel hat doch eh schon jeder durchgezockt.

Obwohl ich *Pflanzen gegen Zombies* bereits auf dem PC gespielt habe, hat mich die DS-Version sofort wieder „süchtig“ gemacht. Wer diese brillante Tower-Defense-Variante noch nie in den Fingern hatte, sollte zuschlagen. Trotz der niedrigen DS-Auflösung wird eine prima Grafik geboten und die Touchpen-Steuerung ist perfekt!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Witziges Spielprinzip
- ⊕ Hervorragende Steuerung
- ⊕ Herrlicher Zweispielermodus
- ⊕ Gelungene Minispiele

CONTRA

- ⊖ Keine Neuerungen bis auf …
- ⊖ … den unspektakulären Zombatar

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	84

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Neuzugänge: In den Genres Sport und Ego-Shooter schaffen Tiger Woods PGA Tour 12 und Conduit 2 den Einstieg in die N-ZONE-Bestenlisten.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

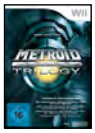
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

DS

Geheimtipp: 999 bleibt der Sprung in die Bestenlisten verwehrt, da es bei uns nicht erhältlich ist.

ACTION

1 GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2 **Worms 2: Open Warfare**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3 **Space Invaders Extreme**
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1 Okamiden
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2 **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1 Last Window: Das …
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Hotel Dusk: Room 215**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2 **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3 **Naruto: Ninja Destiny**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1 Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2 **Dementium II**
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3 **Call of Duty: World at War (dt.)**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1 Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2 **Professor Layton und die verlorene Zukunft**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Professor Layton und die Schatulle der Pand.**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1 New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2 **Kirby: Power Paintbrush**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **Yoshi's Island DS**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1 Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2 **Guitar Hero On Tour: Decades**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3 **Guitar Hero: Modern Hits**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1 Pokémon Schwarz/Weiß
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2 **Pokémon HeartGold/SoulSilver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Pokémon Platin**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2 **42 Spieleklassiker**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Advance Wars: Dual Strike**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1 Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **Race Driver: GRID**
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1 Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2 **New International Track & Field**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3 **Mario Slam Basketball**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS

3DS-Software im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos neuen 3D-Handheld.

1 Super Street Fighter IV 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Der Prügelhit führt die Liste der besten 3DS-Games im Moment an.

2 **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

3 **Dead or Alive Dimensions**
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

4 **Nintendogs + Cats**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

5 **Ridge Racer 3D**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

6 **Super Monkey Ball 3D**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

7 **Pilotwings Resort**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

8 **Lego Star Wars III: The Clone Wars**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

9 **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

10 **Die Sims 3**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

11 **Tom Clancy's Splinter Cell 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

12 **Asphalt 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

13 **Steel Diver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

14 **Puzzle Bobble Universe**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

15 **Rabbids 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 67 %

16 **Rayman 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 65 %

17 **Samurai Warriors Chronicles**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 65 %

18 **Dinosaurier 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 64 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 WiiPARTY
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 80%
Nach einem Monat auf Platz 2 führt die Spielesammlung die Verkaufscharts wieder an.

2	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
3	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
7	JUST DANCE 2	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: –
8	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 58%
9	SCHLAG DEN RAAB	Entwickler: Spielkind Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –
10	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%

TOP 10 LESER (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Das geniale Comeback der Affenbande ist erneut das Lieblingsspiel unserer Leser.

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
4	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
5	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
7	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
8	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Nintendo Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
9	KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
10	CONDUIT 2	Entwickler: High Voltage Games Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Donkey Kong Country Returns ist derzeit das Lieblingsspiel des N-ZONE-Teams.

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	CONDUIT 2	Entwickler: High Voltage Games Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 77%
5	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
7	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
8	KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
9	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
10	TIGER WOODS PGA TOUR 2012: MASTERS	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 POKÉMON WEISSE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
Die DS-Verkaufscharts werden weiter von den Pokémon angeführt.

2	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
3	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 72%
4	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
5	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	TETRIS PARTY DELUXE	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
7	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%
8	BEYBLADE: METAL FUSION	Entwickler: Hudson Soft Hersteller: Konami	Test in: – Spielspaß: –
9	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
10	YU-GI-OH! 5D'S WC 2011: OVER THE NEXUS	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 POKÉMON SCHWARZE/ WEISSE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
Die aktuellen **Pokémon**-Editionen bleiben an der Spitze der Lesercharts.

2	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
5	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
6	OKAMIDEN	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
7	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 75%
8	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
9	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
10	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 82%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 PILOTWINGS RESORT
Entwickler: Monster Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/11
Spielspaß: 77%
Trotz einiger spielerischer Mängel ist das Team im **Pilotwings**-Fieber!

2	999: 9 HOURS, 9 PERSONS, 9 DOORS	Entwickler: Aksys Games Hersteller: ChunSoft	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 88%
3	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	OKAMIDEN	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
6	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
7	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
8	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
9	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 75%
10	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

EUER JUMP&RUN-EINKAUFSFÜHRER

Text | Christoph Kraus

Diesmal widmen wir uns den besten Hüpfspielen, in denen ausnahmsweise kein einziger Nintendo-Held auftritt.

AUSGEWÄHLTE JUMP & RUNS FÜR DIE Wii

2D-JUMP&RUNS

Hier kommen flache Spielfiguren, aber keineswegs plattes Gameplay!

SONIC COLOURS

Dank des flotten Spielprinzips, der guten Technik und der gewohnt actionreichen Inszenierung sorgt **Sonic Colours** für viele spannende Spielmomente. Wir müssen Sega großen Respekt zollen, dass sie dem Kult-Igel jüngst für die Wii ein klassisches 2D-Jump&Run spendierten und nicht krampfhaft versuchten, dem Spieler dreidimensionale Bewegungsfreiheit zu ermöglichen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% · MEHRSPIELERWERTUNG: 78%

KLONOA

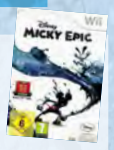
Die Spielzeit dieses 2D-Jump&Runs ist zwar etwas kurz geraten und auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, aber dennoch besticht **Klonoa** durch wunderschöne Grafik, eine unterhaltsame Musikkulisse und eine überaus sympathische Spielfigur. Es handelt sich übrigens um die Neuauflage des gleichnamigen Hüpfspiels für die erste PlayStation.

EINZELSPIELERWERTUNG: 80% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

Dieses Hüpfspiel braucht kein Mensch! | Ein gutes Jump & Run – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Nicht lange fackeln – spielen und Spaß haben!

3D-JUMP&RUNS

Bei diesen Hüpfspielen wird Bewegungsfreiheit großgeschrieben.



DISNEY MICKY EPIC

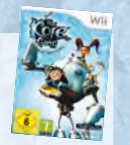
Die digitale Maus bekommt gleich zu Beginn des Spiels ihr wichtigstes Werkzeug ausgehändigt: einen magischen Pinsel. Dieser verfügt über zwei raffinierte Funktionen: Zum einen malt Micky damit – ein entsprechendes Restkontingent an Farbe vorausgesetzt – die Welt nach Belieben an. Zum anderen löscht die Maus – den Pinsel in eine Flasche mit Verdünner getränkt – ungeliebte Plattformen oder Gegner innerhalb weniger Sekunden weg. Die Spielwelt ist zweifelsfrei extrem unterhaltsam geraten und besticht mit zahlreichen Details. So haben bekannte Disney-Zeichentrickhelden überraschende Gastauftritte. Weniger gelungen ist leider die zickige Kameraführung, die sich in vielen Spielmomenten nicht so dreht, wie es der Zocker gerne hätte. Auch die Steuerung gibt unerwartet oft Anlass zum Haareraufen. Dennoch können wir zum Spielen von **Disney Micky Epic** raten. Nicht nur deshalb, weil das Abenteuer mittlerweile für weniger als 30 Euro im Handel erhältlich ist.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

DE BLOB 2

Der bunte Schleimklumpen erlebt in seinem zweiten Spiel nicht nur Abenteuer in der Stadt, sondern auch im Untergrund – diese erinnern, was die Kameraperspektive angeht, deutlich an den Wii-Klassiker **New Super Mario Bros. Wii**. Außerdem steht der Humor deutlich stärker im Vordergrund, als es im Seriendebüt der Fall war. Ihr rennt als der namensgebende Blob durch eine in Grau gehaltene Welt und müsst als lebender Farbschwamm Häuser, Bäume und ganze Landstriche wieder zum Leben erwecken, indem ihr sie anmalt. Das macht ihr, indem ihr die Spielfigur in Becken voller verschiedener Farben tunkt und die entsprechenden Objekte dann einfach berührt. Die allesamt in Schwarz-Weiß gehaltenen Feinde, darunter mechanische Krabben und putzige Kult-Anhänger, versuchen euch mit aller Gewalt daran zu hindern. Lustige Bonus-Items, die euch zum Beispiel kurzzeitig unbesiegbar machen oder euch für eine Weile unendlich Farbe zur Verfügung stellen, runden das Paket gelungen ab.

EINZELSPIELERWERTUNG: 87% · MEHRSPIELERWERTUNG: 80%



THE KORE GANG: INVASION DER INNER-IRDISCHEN

Für eine überraschend große Portion Spielspaß sorgte im Sommer letzten Jahres das Wii-Jump&Run **The Kore Gang**, das sogar in weiten Teilen in Deutschland entwickelt wurde. Ihr steuert darin drei Spielfiguren: die freche Pixie, den schüchternen Madboy und den Hund Rex, die es durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle allesamt ins Erdinnere verschlagen hat. Zusammen finden sie eine Art Roboter-Anzug, der ihnen spezielle Fähigkeiten verleiht, die sie auch nötig haben: Die Krank-Brüder, drei böse Erdkernbewohner, haben sich vorgenommen, mithilfe eines riesigen Bohrers zur Oberfläche vorzudringen und dort die Macht zu übernehmen. Ziemlich verrückt, um ehrlich zu sein! Eure Aufgabe besteht nun darin, die Pläne der Brüder zu durchkreuzen und nebenbei sicher auf die Erde zurückzukehren. Der Humor ist zwar sehr platt geraten und auch die Bosskämpfe sind wenig prickelnd, dafür besticht **The Kore Gang** mit einer witzigen Story, charmanten Helden und guter Spielbarkeit. An Genre-Referenzen à la **Super Mario Galaxy** oder Klassiker wie **Banjo-Kazooie** kommt das Hüpfspiel aber qualitativ nicht heran.

EINZELSPIELERWERTUNG: 80% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN

Die Beutelratte Crash Bandicoot ist nicht nur PlayStation-Zockern ein fester Begriff. Auch auf den Nintendo-Konsolen hat Crash etliche witzige Abenteuer erlebt, die immer noch für viel Spielspaß sorgen. In **Herrscher der Mutanten** – dem bislang letzten Ableger der Jump&Run-Serie – sattelt der flinke Hüpfer auf die Rücken seiner überdimensionalen Gegner und setzt seine genialen Fähigkeiten je nach Bedarf ein. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie greift dabei Coco, die Schwester von Crash Bandicoot, aktiv ins Geschehen ein. Im Koop-Modus des Spiels geht sie mit ihrem Bruderherz auf Monsterjagd. Nur wenn beide zusammenhalten, schaffen sie die Herausforderung, die bedrohte Welt wieder ins Lot zu bringen. Auch jüngere Spieler haben die Möglichkeit, das Abenteuer zu bestreiten, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht moderat. **Crash: Herrscher der Mutanten** wurde vom kanadischen Entwicklerstudio Radical Entertainment programmiert und kam im Herbst 2008 heraus. Eine Fortsetzung der Reihe ist bislang leider nicht in Sicht. Hoffentlich gönnt Activision der beliebten Beutelratte eine weitere Serien-Episode!

EINZELSPIELERWERTUNG: 79% · MEHRSPIELERWERTUNG: 77%

AUSGEWÄHLTE JUMP & RUNS FÜR DEN DS

2D-JUMP&RUNS

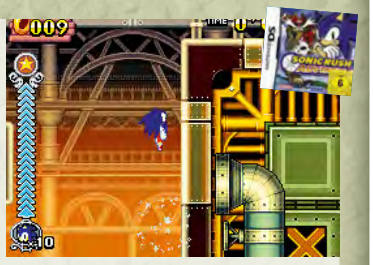
Von links nach rechts: Hier kommen klassische Hüpfspiele!

GIANA SISTERS DS

Die kultigen Schwestern sind wieder zurück! Maria und Giana erleben auf dem Nintendo DS ein routiniertes Jump&Run-Abenteuer, das zwar nicht so ausgefallen wie **New Super Mario Bros.** inszeniert ist, aber trotzdem viel Spaß macht. Ihr müsst euch nur darüber im Klaren sein, dass das Spiel trotz der durchdachten Ansätze in allen Belangen dem großen Vorbild unterlegen ist.

EINZELSPIELERWERTUNG: 78% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

SONIC RUSH ADVENTURE



Wer auf klassische **Sonic**-Hüpfspiele abfährt, für den ist **Sonic Rush Adventure** wie gemacht. Das Jump & Run vereint Bosskämpfe, die zumeist in dreidimensionalen Arenen stattfinden, Rennspiel-Einlagen und traditionelle Actionpassagen. Dagegen ist der Mehrspielermodus lediglich „nett“ geworden: Dort liefert ihr euch Wettrennen mit Freunden, ob über lokales WLAN oder online via Wi-Fi-Connection.

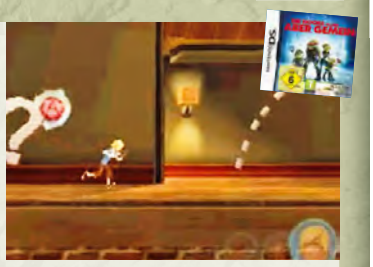
EINZELSPIELERWERTUNG: 87% · MEHRSPIELERWERTUNG: 83%

MEGA MAN ZERO COLLECTION

Auf dieser Spielesammlung für den Nintendo DS befinden sich vier actionreiche **Mega Man Zero**-Abenteuer, die man schon vom Game Boy Advance her kennt. Die Qualität der Umsetzung aller Spiele ist durchweg gelungen, jedoch könnte einige Leute die Tatsache stören, dass schwarze Balken die Darstellung trüben. Denn der ehrenwerte GBA bot eine kleinere Bildschirmdiagonale als der Nintendo DS. So musste der übrige Platz auf dem Mini-Monitor entsprechend anderweitig gefüllt werden – eben mit der Farbe Schwarz. Dies macht leider keinen besonders guten Eindruck. **Mega Man Zero** lebt bekanntermaßen vom exorbitant hohen Action-Anteil – das ist auch bei dieser Sammlung mit Abenteuern des blauen Bombers nicht anders. Ein feiner Geheimtipp!

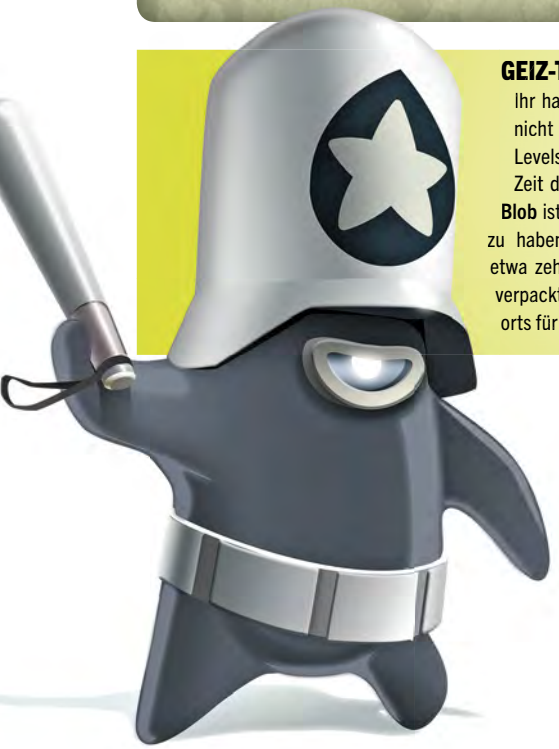
EINZELSPIELERWERTUNG: 85% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

DIE NOOBS: KLEIN ABER GEMEIN



Leider gibt es auch Nintendo-DS-Jump&Runs, bei denen man schon auf den ersten Blick merkt, dass es bei der Entwicklung deutlich an Liebe und Herzblut mangelte. Diese Spiele bieten allenfalls durchschnittliche Unterhaltung. Im schlimmsten Fall sind sie sogar so unfassbar schlecht, dass einem jeder Cent, den man für sie ausgegeben hat, wehtut. Als ein Beispiel von sehr, sehr vielen dieser miesen Titel führen wir **Die Noobs: Klein aber gemein** auf – ein 08/15-Jump&Run zu einem Film, den schon im Kino kaum jemand sehen wollte. Das Gameplay ist von der Stange, die Musik ebenfalls und über die sterile Grafik müssen wir ebenfalls nicht viele Worte verlieren. Finger weg von solch einem seelenlosen Schund!

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -



GEIZ-TIPP # 1

Ihr habt den Blob bislang noch nicht durch die kunterbunten Levels gesteuert? Dann wird's Zeit dafür! Das Seriendebüt **de Blob** ist mittlerweile sehr günstig zu haben. Ihr bezahlt gebraucht etwa zehn Euro dafür. Selbst neu verpackt gibt es das Spiel vielerorts für unter 20 Euro.

GEIZ-TIPP # 2

Beim Wii-Jump&Run mit dem schlichten Titel **Klonoa** handelt es sich um die Neuauflage des gleichnamigen Spiels für die erste PlayStation. Ihr habt die Sony-Konsole noch bei euch herumstehen? Dann besorgt euch ruhig das Spiel dafür! Wer sich mit der (bedingt durch die geringere Leistungsfähigkeit des Geräts) schlichten Grafik begnügt, bekommt für wenig Geld viel Spielspaß geboten.

GEIZ-TIPP # 3

Die Neunziger waren DAS Jahrzehnt der Jump & Runs. Kein Wunder, dass sich die besten Hüpfspiele daher mittlerweile im Wii-Shop-Kanal finden lassen. Qualitativ immer noch mit Abstand überlegen sind dabei die Jump & Runs aus dem Hause Nintendo: Ob **Super Mario World**, **Donkey Kong Country** oder **Kirby's Adventure** – diese überaus preiswerten Spiele sorgen für wochenlangen Spaß!

AUSGEWÄHLTE JUMP & RUNS FÜR VC, WiiWARE UND DSiWARE

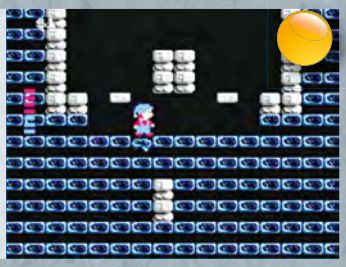
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Aufgepasst! Obwohl spätere Serienableger – etwa **Turtles in Time** – zu absoluten Spielspaßperlen avancierten, ist dieses Abenteuer nicht empfehlenswert. Vor allem die Steuerung ist verkorkst.

MILON'S SECRET CASTLE

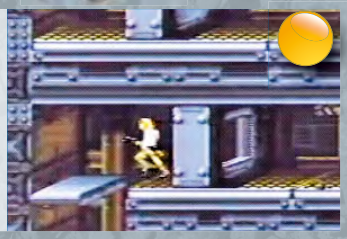
Dieses Hüpfspiel von Hudson Soft bietet eine wirre Levelgestaltung und ein abwechslungsarmes Gameplay. Es ist bestenfalls Durchschnittsware. Holt euch lieber **Mario** und Co.!



SUPER NINTENDO

SUPER STAR WARS

Der Schwierigkeitsgrad ist extrem happig. Wer mit diesem Manko leben kann, den erwartet ein hübsches und spaßiges Jump & Run, das sich eng an die Filme der **Star Wars**-Reihe anlehnt.



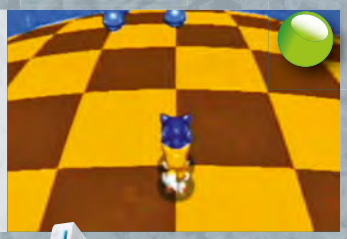
SUPER BONK

Der Hauptdarsteller dieses Super-NES-Hüpfers kann sich an Gebäuden und Wänden festbeißen. Auch sonst ist das Spiel äußerst raffiniert. Allerdings mangelt es an Abwechslung.

MEGA DRIVE

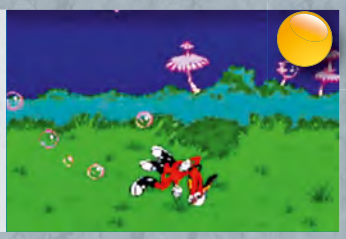
SONIC THE HEDGEHOG 3

Das dritte **Sonic the Hedgehog**-Abenteuer fürs Mega Drive überrascht mit einem überaus flotten Gameplay, klasse Levelgestaltung und gehörigem Umfang. Kauf-Tipp, nicht nur für **Sonic**-Fans!



TOEJAM & EARL

Die Entwickler dieses abgefahrenen Jump & Runs hatten sichtlich Spaß bei der Arbeit: **Toe Jam & Earl** besticht durch genialen Humor. Das Gameplay ist aber eher durchschnittlich.



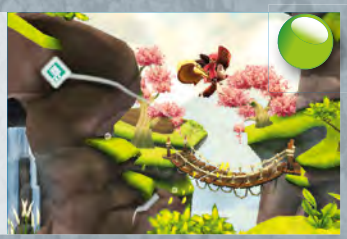
WiiWARE

JETT ROCKET

Das Münchener Entwicklerstudio Shin'en leistete gute Arbeit und lieferte ein feines Jump & Run mit super Technik ab. Die Spielzeit ist aber kurz geraten. Manche Speicherpunkte sind unfair verteilt.

LOST WINDS

Dank hervorragender Präsentation und einer tollen Steuerung sichert sich **Lost Winds** einen Ehrenplatz im Wii-Shop-Kanal. Der Nachfolger ist sogar (noch) besser als das Seriendebüt.



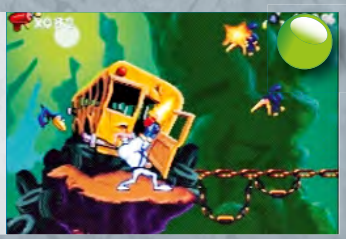
DSiWARE

RAYMAN

Hierbei handelt es sich um die1:1-Umsetzung des gleichnamigen PC-Abenteuers aus dem Jahre 1995. Die Entwickler nutzen sogar manche DS-Funktionen, etwa die DSi-Kameralinse. Vorbildlich!

EARTHWORM JIM

Das Kult-Jump&Run von David Perry ist immer noch ein humoristisches Meisterwerk. Aber auch das Gameplay kommt nicht zu kurz: Den Wurm Jim muss man einfach gern haben.



Dieses Hüpfspiel braucht kein Mensch!

Ein gutes Jump & Run – es setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Nicht lange fackeln – spielen und Spaß haben!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

THE IGNITION FACTOR

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Jaleco I **Termin:** 13. Mai 2011 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Hier kommt das inoffizielle Spiel der freiwilligen Feuerwehr!

Die Grafikeffekte sind für ein Spiel von 1994 hochwertig.

Fragt man Schulkinder, was sie einmal werden möchten, bekommt man häufig „Feuerwehrmann" zur Antwort – aber ist der Job des Brandlöschers wirklich so erstrebenswert? **The Ignition Factor** zeichnet jedenfalls ein überaus positives Bild dieser Berufsgruppe: Dem namenlosen Titelhelden des Super-Nintendo-Spiels aus dem Jahr 1994 ist jedes Mittel recht, um das Flammen-Inferno in den Griff zu bekommen – und er hat offensichtlich mächtig viel Spaß dabei. Ob Feuerlöscher, die mit allen erdenklichen Löschflüssigkeiten aufgemotzt werden, oder Äxte, mit denen sich mühelos Barrieren aus dem Weg räumen lassen: Der hohe Grad an Abwechslung tut dem 16-Bit-Abenteuer sehr gut. Vor allem die Art und Weise, durch welch vielfältige Möglichkeiten die Gefahren im Spiel gebannt werden müssen, sorgt für eine konstant hohe Spannung. Aber Vorsicht: **The Ignition Factor** ist kein typisches Actionspiel, in dem im Sekundentakt Zombies, Riesenmonster oder sonstige Fantasiegegner in Erscheinung treten – es ist vielmehr ein Abenteuer, das sich in puncto Spielprinzip an der Realität orientiert. Dass dabei so mancher Berufsaspekt zwar hoffnungslos überzeichnet wird, ist unserer Ansicht nach für das Spielerlebnis keineswegs nachteilig. So wird die dichte und prickelnde Atmosphäre wenigstens nicht durch wirre Fantasy-Elemente zerstört.

WERTUNG 8 VON 10

Löschalarm: Hier stürmt der Feuerwehrmann gerade ein Dino-Museum. Hoffentlich lauern dort keine echten Saurier!

Text I Christoph Kraus

ADVENTURE ISLAND II

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Hudson Soft I **Termin:** 15. April I **Preis:** 500 Nintendo Points

Erlebt Master Higgins das Abenteuer seines Lebens?

Hierbei handelt es sich um ein klassisches Jump & Run für das Nintendo Entertainment System mit allen Gameplay-Zutaten, die man an diesem Genre schätzt. Die Hauptrolle spielt ein gewisser Master Higgins, dessen Freundin vom Hexendoktor und seinen Helfern verschleppt wurde. Dreimal dürft ihr raten, was jetzt zu tun ist? Klare Sache: die Herzensdame retten! Unter anderem führt die Reise die Titelfigur durch Schneelandschaften und Grünflächen. Unterstützung erhält Master Higgins von tierischen Inselbewohnern – darunter ein rosafarbener Dinosaurier, auf dessen Rücken der Protagonist noch flotter unterwegs ist. Wer auf gut produzierte Jump & Runs mit Überraschungsmomenten, Nostalgie-Optik und Retro-Sound abfährt, für den ist **Adventure Island II** wie gemacht. Man muss sich aber darüber im Klaren sein, dass es modernen Genre-Vertretern längst nicht mehr das Wasser reichen kann. Im WiiWare-Shop gibt es übrigens das auf alt gemachte Hüpfspiel **Adventure Island: The Beginning**, das die Anfänge der Serie erzählt. Das kostet zwar das Doppelte, ist aber auch viel zeitgemäßer, was sich insbesondere auf die Grafik niederschlägt.

Auf der Insel machen euch Boden- und Flugtiere das Leben schwer. Für Master Higgins sind diese Gefahren kein Problem!

Huch, ist das Yoshi, der aus dem Pilzkönigreich ausgebüxt ist? Fast! Master Higgins reitet hier auf einem Dino durch den Level.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

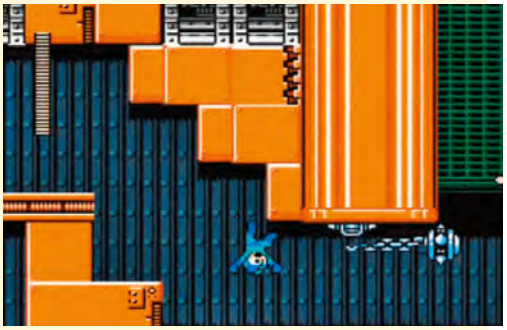
DIE KOMMEN BALD!

N-ZONE stellt kultige Retro-Spiele vor, die mit etwas Glück schon in Kürze in den deutschen Wii-Shop gelangen!

Immer noch sind die meisten N-ZONE-Leser mit dem Nachschub im Virtual-Console-Archiv nicht zufrieden. An manchen Freitagen kommen überhaupt keine Retro-Neuzugänge in den Wii-Shop-Kanal, manchmal müssen wir uns über Flops ärgern – nur äußerst selten bekommen wir wahre Highlights geboten. Dies könnte sich jedoch bald ändern!

MEGA MAN 5

Fans des blauen Bombers haben im Prinzip keinen Grund, sich über mangelnden Spielenachschub zu beschweren. Schließlich sind nicht nur die gelungenen Serien-Neulinge **Mega Man 9** und **Mega Man 10** im Wii-Shop-Kanal verfügbar, sondern auch der erste, zweite, dritte und vierte NES-Ableger. Nach einem Eintrag der amerikanischen Jugendschutzbehörde ESRB – dort legte Nintendo **Mega Man 5** jüngst zur Alterskontrolle vor – erwartet uns schon bald die Rückkehr des Action-Helden im Virtual-Console-Archiv. Denn erfahrungsgemäß dauert es nach der Veröffentlichung in den USA nicht allzu lange, bis das entsprechende Spiel auch bei



uns erhältlich ist. Der fünfte Teil für NES ist hierzulande übrigens extrem selten. Er kam erst im November 1993 in Europa auf den Markt.

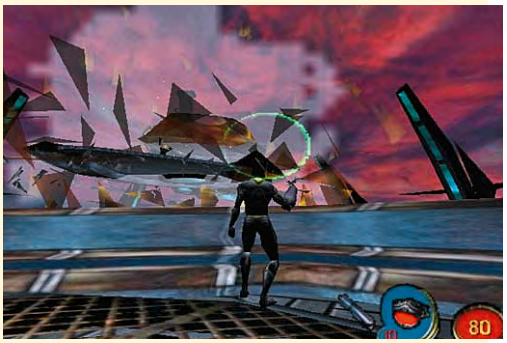
MEGA MAN X

Mega Man, zum Zweiten: Neben der fünften Serienepisode erwartet uns in nicht allzu ferner Zukunft offensichtlich auch **Mega Man X** im Wii-Shop-Kanal. Das Jump & Run, das Ende 1993 auf dem Super Nintendo Entertainment System sein Debüt feierte, setzt im Kern auf das Spielprinzip der NES-Teile, bietet aber wesentlich mehr Action. So fetzt sich der blaue Bomber nicht nur am Ende jedes Levels mit einem dicken Endboss, sondern muss auch zwischendurch fette Gegner plätten. Dieser hohe Grad an Abwechslung sorgt dafür, dass sich **Mega Man X** bis heute großer

Beliebtheit erfreut und etliche Nachfolgespiele spendiert bekam.

MDK 2

David Perry war in den Neunzigern ein extrem angesagter Spieleentwickler, auf sein Konto geht unter anderem die Jump&Run-Reihe **Earthworm Jim**. Auch das (spielerisch wie technisch leider verkorkste) GameCube-Abenteuer **Enter the Matrix** und das Actionspiel **MDK** für den PC und die erste PlayStation stammen von Perry. Dass der smarte Entwickler nicht in die Programmierung von **MDK 2** involviert war, tat dem Spielspaß keinen Abbruch: Die Ballerei ist bis heute bei Computerspielern überaus beliebt. Bald kommt eine 1:1-Umsetzung von **MDK 2** zum Preis von 1.000 Nintendo Points in den WiiWare-Shop. Im Vordergrund stehen rasche Schusswechsel mit abgefahrenen



Waffen, drei spielbare Helden und ein stimmiges Ambiente. Gesteuert wird mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk.

KURZ ERINNERT

BRAWL BROTHERS

Im Wii-Shop-Kanal gibt es bereits so viele Prügelspiele, dass einem der Überblick schwerfällt. Das Genre war in den Neunzigern extrem populär – und es hat noch heute viele Anhänger. Deshalb soll uns hochwertiger Nachschub nur recht sein. **Brawl Brothers** – ursprünglich von Jaleco 1993 für das Super Nintendo veröffentlicht – ist dabei ein seitwärts scrollendes Actionspiel für bis zu zwei Spieler. Die Recken bewegen sich von links nach rechts und räumen alle Typen aus dem Weg, die ihnen den Weg blockieren. Die deftige Haudrauf-Action macht wirklich Spaß, kann aber mit Genre-Größen wie **Final Fight 2** nicht mithalten. Dafür sorgen unter anderem die nervige Dudelmusik, die uncharismatischen Spielfiguren und die geringe Anzahl der Levels. ck

Art: Virtual Console I Genre: Beat 'em up
Termin: 01. April I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

BECKENBODEN TRAINING PHYSIOFUN

Nanu? Bei diesem Programm mit dem albernen Titel **Beckenboden Training Physiofun** handelt es sich um eine Software, die sich zum Ziel gesetzt hat, den Allerwertesten in Form zu bringen und im besten Fall sogar einer Inkontinenz vorzubeugen. Kein Witz! Man absolviert mal mehr, mal weniger nützlich erscheinende Minispiele und bekommt Ratschläge serviert, bei denen es um die richtige Körperhaltung geht. Diese Aufgabe macht das Programm gar nicht mal so verkehrt – die Frage ist eher, ob ein Volkshochschulkurs nicht sinnvoller ist. ck

Art: WiiWare I Genre: Sport
Termin: 08. April I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 5 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

DAS GROSSE 3DS-UPDATE

Wie wird sich das 3DS-Hauptmenü Ende Mai verändern? Wir haben's recherchiert.

Auch das Bewerten von 3DS-Spielen ist ab Ende Mai möglich.

Wer einen Nintendo 3DS besitzt, sollte Ende Mai unbedingt das System-Update durchführen. Damit bekommt die neue 3D-Konsole etliche Zusatzfunktionen spendiert, die in vielerlei Hinsicht zwar nur unauffällig und sinnlos erscheinen, aber manche Neuerung ist tatsächlich raffiniert und nützlich. Auf dieser Seite fassen wir die bislang bekannten Veränderungen zusammen:

1. Der sogenannte eShop öffnet seine Pforten. Das Gegenstück zum Wii-Shop-Kanal ermöglicht das Herunterladen fast aller Spiele, die es bereits im DSiWare-Shop gibt. Unter Umständen fehlen einige (wenige) Titel, die sich nicht vernünftig auf den 3DS umsetzen lassen.

2. Zusätzlich werden Retro-Spiele im Virtual-Console-Archiv des eShops angeboten. Nintendo unterscheidet dabei zwischen a) dreidimensional aufbereiteten Klassikern (etwa **Excitebike**, das es aller Voraussicht nach sogar kostenlos gibt) und b) 1:1 emulierter Software wie **Super Mario Land** oder **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**.

3. Wer seine gekaufte Software vom DSi auf den 3DS übertragen möchte, kann dies Ende Mai tun. Allerdings ist der Transfer von einer Konsole auf die andere nicht beliebig oft möglich.

4. Die Ablösung der bisherigen Nintendo Points durch ein neues Punktesystem erfolgt. Zudem zeigt der eShop die Preise, die man für das Herunterladen der Spiele berappt, ab Ende Mai in Euro an, nicht mehr als Anzahl benötigter Punkte. Darüber hinaus werden neue Punktekarten eingeführt. Die bisherigen Nintendo Points können also nicht auf dem 3DS verwendet werden. Es ist zu hoffen, dass Nintendo an einer Übergangslösung arbeitet und sich die Nintendo Points in neue Punkte umtauschen lassen.

5. Der Internet-Browser ist im oberen Teil des Hauptmenüs abrufbar. Er basiert übrigens nicht mehr auf der Technik von Opera, sondern er stammt von ACCESS (Advanced Software Solutions).

6. Wir erwarten weitere Verbesserungen im Detail und auch abrufbare 3D-Videos, wie sie zum Konsolenstart angekündigt wurde. Diese dürften allerdings zunächst vorrangig in Japan angeboten werden. Für den europäischen Markt haben immerhin der Bezahlsender Sky und der Sportkanal EuroSport entsprechende Videos angekündigt. Unsere Leser wünschen sich übrigens einen Internet-Chat mit Zeichenfunktion à la **PictoChat**. Mal sehen, ob uns Nintendo mit derartigen Raffinessen überrascht.

LIEBE LESER,

ihr habt es sicherlich bereits gemerkt: Diese Rubrik nennt sich ab sofort „DS-Kanäle". Wir möchten euch künftig nicht nur wie bisher DSiWare vorstellen, sondern Virtual-Console-Spiele und 3DSWare in den Vordergrund rücken. Zum Auftakt der runderneuerten Rubrik widmen wir uns in dieser Ausgabe intensiv den Kanälen im 3DS-Hauptmenü sowie dem bevorstehenden System-Update.

Text | Christoph Kraus

MEHR SPASS MIT DEN 3DS-KANÄLEN

Im Hauptmenü des Nintendo 3DS steckt mehr Spielspaß, als man denkt. Wir verraten neue Tricks!

STREETPASS-MINISPIEL „RETTE DIE KRONE“

Habt ihr schon alle Hüte gesammelt, die sich in diesem überaus launigen Minispiel freischalten lassen? Hier kommt die vollständige Liste zum Abhaken:

- ❑ Blaue Pikmin-Kopfbedeckung
- ❑ Bowser-Kopfbedeckung
- ❑ Hasenohren
- ❑ Hundeohren
- ❑ Helm
- ❑ Katzenohren
- ❑ Kirby-Kopfbedeckung
- ❑ Krone
- ❑ Link-Kopfbedeckung
- ❑ Luigi-Kopfbedeckung
- ❑ Metroid-Kopfbedeckung
- ❑ Gelbe Pikmin-Kopfbedeckung
- ❑ Super-Mario-Kopfbedeckung
- ❑ Rote Pikmin-Kopfbedeckung
- ❑ Samus-Aran-Kopfbedeckung
- ❑ Toad-Kopfbedeckung

STREETPASS Mii PLAZA

Pro Tag lassen sich lediglich 1.000 Schritte erzielen – mit einem Trick umgeht ihr diese Beschränkung: Dreht einfach die Uhr des Nintendo 3DS zurück. So lassen sich viel schneller neue Gegenstände kaufen!

Das Anfangspuzzle, welches ein Spieler lösen muss, wird zufällig ausgewählt. Deshalb ist es wichtig, mit so vielen Spielern wie möglich Daten zu tauschen, um an andere Puzzle-Motive zu gelangen. Bisher bekannte Puzzles (sie bestehen jeweils aus 15 Teilen) sind:

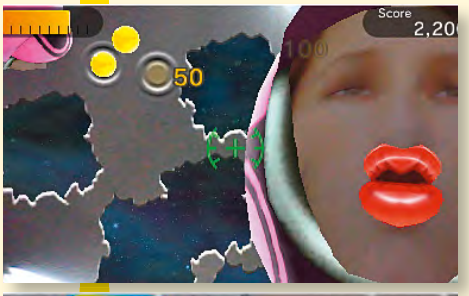
- ❑ Kirby
- ❑ **New Super Mario Bros. Wii**
- ❑ **Metroid: Other M**
- ❑ Mario + Bowser + Luigi
- ❑ **Super Mario Galaxy 2**
- ❑ **The Legend of Zelda**
- ❑ Pikmin

Falls ihr weitere Tricks kennt oder sonstige Hinweise auf Lager habt, die ihr gerne den übrigen N-ZONE-Lesern verraten möchtet, schreibt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de!

AR GAMES: ERWEITERTE REALITÄT

Wer jeden Spielmodus einmal vollständig absolviert, erlangt Zugang zum Shop. Dort lassen sich gesammelte Münzen gegen neue Spielmodi eintauschen.

Im Fischfangbuch erfahrt ihr, wie ihr euch alle Fische angelt. Den letzten Fisch, den goldenen Marlin, könnt ihr übrigens erst fangen, wenn alle anderen Fische bereits in eurem Besitz sind.



KURZ ERINNERT

TROLLBOARDER

Während draußen die warme Frühlingssonne lacht, hofft der Entwickler Enjoy Gaming auf hohe Umsätze ausgerechnet mit einem Snowboard-Spiel! In **Trollboarder** übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen Kobold, den er mit schwerfälligen Lenkbewegungen ans Ziel lotsen muss. Die Steuerung geht dabei äußerst schlecht von der Hand – der Troll steuert sich, als würde es sich um einen Achttonner-Lastwagen handeln. Auch das Streckendesign ist so einfallslos wie eine Packung Pralinen als Geburtstagspräsent. Kurz und knapp: Auf dieses miese Rennspiel kann man pfeifen! ck

Art: DSiWare | **Genre:** Rennspiel
Termin: 08. April | **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

GO SERIES! CAPTAIN SUB

Der Held – wenn man ihn denn so nennen möchte – ist so putzig, dass man das zugehörige Spiel einfach nicht außer Acht lassen darf: Captain Sub heißt das vermenschlichte U-Boot, das im gleichnamigen Ableger der **Go Series!**-Reihe durch den Ozean manövriert wird. Es gilt, am Meeresgrund nach wertvollen Schätzen und weiteren versteckten Objekten Ausschau zu halten und diese zu bergen. Außerdem muss der Spieler Barrieren zerstören, angriffslustige Seemonster außer Gefecht setzen und versuchen, rechtzeitig in Deckung zu gehen, sobald Gefahr lauert. Das Spielprinzip wiederholt sich zwar recht schnell, dafür kostet **Captain Sub** auch nur 200 Nintendo Points, also umgerechnet zwei Euro. Für diesen Preis ist das Spiel empfehlenswert! ck

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 01. April | **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Pilotwings Resort** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, etwa welche Bugs im Online-Modus von **Super Street Fighter IV** auftreten können.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION: BUG-ALARM IM ONLINE-MODUS?

Unser Leser Marcin M. klagt über häufige Abstürze, die beim Online-Kämpfen in Super Street Fighter IV 3D Edition auf dem 3DS auftreten. Die Community half!

Ist der Capcom-Prügler etwa in mancherlei Hinsicht fehlerhaft? Dass **Super Street Fighter IV 3D Edition** für den 3DS im Online-Modus nicht einwandfrei spielbar, behauptet jedenfalls unser Leser Marcin M. Er schilderte uns folgende Probleme – wir zitieren:

1. Die Online-Spiele sind durch massive Lags geplagt. In den ca. 100 Internetkämpfen habe ich noch kein einziges Match erlebt, dessen Geschwindigkeit auch nur annähernd an die einer Offline-Begegnung heranreichen würde. Eher gleichen die Internetkämpfe einer Diaschau, ohne hier auch nur ein bisschen zu übertreiben. Die Änderung der Region bringt keine Verbesserung mit sich. Die Qualität der Verbindung ist leider nicht wie auf den großen Konsolen im Voraus zu sehen, so dass man auch schlechtesten Verbindungen hilflos ausgeliefert ist.

2. Im Durchschnitt scheinen weit mehr als die Hälfte aller Kampfanfragen erst überhaupt keinen Erfolg zu haben. Die Verbindung wird einfach nicht aufgebaut, es erscheint einfach die Fehlermeldung „006-0612“.

3. Der schwerwiegendste Fehler ist aber, dass das System leider nicht unterscheiden kann, wer die Verbindung abgebrochen hat und wer nicht. Man wird oft als Unschuldiger ungerecht mit Punkteabzügen bestraft, obwohl das Gegenüber die Verbindung abgebrochen hat. Es ist an der Tagesordnung, dass Spieler, die die ersten Runden deutlich verloren haben, einfach in der zweiten Runde die Verbindung abbrechen und man selber aber die Punkte dafür abgezogen bekommt! Das Ganze scheint hier nach einem Zufallsprinzip abzulaufen, denn einmal werden einem beim Verbindungsabbruch durch andere die Punkte abgezogen und einmal nicht. Gleichwohl sie abgezogen werden oder nicht, die Siegesserie (also die Anzahl gewonnener Kämpfe in Folge) bleibt bestehen. Das System bestraft also Spieler, die nicht abgebrochen haben, mit Punkteabzügen, lässt aber ihre Siegesserien unberührt. Die Punkteabzüge für den falschen Spieler sind absolut demotivierend! Zu betonen ist hierbei auch, dass ich über eine stabile 16.000-DSL-Verbindung verfüge und die Spiele für die großen Konsolen einwandfrei spielbar sind.

VideoGamesZone wollte daher von der Community wissen: Ist **Super Street Fighter IV 3D Edition** wirklich von Bugs betroffen? Wir Redakteure können zwar einige dieser Fehler nachvollziehen, allerdings erachten wir die Häufigkeit der auftretenden Bugs durchaus im Bereich des Zumutbaren. Wie sehr stören euch die Verbindungsabbrüche?

Die Reaktionen unserer Leser konnten unterschiedlicher kaum sein:

Mario-Freak: Bisher bin ich auf diese Probleme noch nicht gestoßen. Marcin, entweder hast du eine schlechte Verbindung, wenn du spielst, oder deine Gegner haben sie. Prüf sie am besten immer im Home-Menü, bevor du beginnst.

Alfast2: Ich kann überhaupt nicht zustimmen, in keinem Punkt. Ich habe derzeit 235 Online-Fights hinter mir und bin völlig begeistert, egal ob ich gegen regionale oder inernationale Spieler zocke. Die Verbindung war zu 99 Prozent immer klasse. Auch meine Freunde melden eine große Begeisterung. Mein Tipp: Eine 16.000-Leitung muss nicht unbedingt heißen, dass du auch eine schnelle Verbindung hast. Es kann viele Möglichkeiten geben, weshalb du diese Probleme hast. So kann dies etwa an einer schlechten Ping-Zeit liegen. Eventuell ist in deinem Router „Priorität“ eingestellt, sodass andere Verbindungen Vorrang haben. Oder die Signalstärke deines Routers ist zu schwach.

Blablatok: Bei mir hängt im Onlinemodus das ganze Spiel! Ich verliere fast immer, weil ich immer alles mit drei Sekunden Verzögerung sehe! Echt nervig!

Unseren Leser Marcin M. plagen Probleme beim Online-Zock von **Super Street Fighter IV**. Die Community hatte Tipps parat.

DAS LEXIKON DES GAMING-VOKABULARS

VON A BIS H

In der Welt der Videospiele wird viel Fachchinesisch gesprochen. Um mitreden zu können, ist das Verständnis einiger Vokabeln und Abkürzungen ausgesprochen hilfreich. Wir haben für euch den Begriffsdschungel gelichtet und viele Insider-Begriffe der Spiele-Industrie kurz und verständlich erklärt.

Anti-Aliasing (deutsch: Kantenglättung): Mit diesem Verfahren werden die Auswirkungen des Treppeneffekts, also die Bildung von pixeligen Kanten an gerasterten Figuren in Videospielen, vermindert. Die technisch aufwändige Prozedur erfordert allerdings eine höhere Rechenleistung von der Konsole.

Bug: Darunter versteht man Programmfehler. Bugs unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Auswirkungen auf den Spielverlauf. Kleinere Grafikfehler trüben den Spielspaß beispielsweise kaum, wohingegen sogenannte Plotstopper die Spieler an den Rand des Wahnsinns bringen können. Dabei handelt es sich um Bugs, die verhindern, dass man das jeweilige Spiel durchzocken kann. Aber warum nennt man Bugs eigentlich so? Des Rätsels Lösung: In den ersten Computern, die so groß wie Schrankwände waren, sollen tatsächlich Käfer (engl.: bugs) herumgekrabbelt sein und so Kurzschlüsse verursacht haben.

Casual: In Spielerkreisen ist damit eine bestimmte Zielgruppe gemeint. Casual Gamer sind Leute, die nicht so viel Zeit mit Zocken verbringen (beispielsweise Senioren, die ihren DS nur alle paar Wochen aufklappen, um **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** zu spielen). Sie legen in der Regel größeren Wert auf eine intuitive Bedienung und einen fairen Schwierigkeitsgrad als auf eine komplexe Geschichte und fantastische Grafikanimationen.

DLC (kurz für „downloadable content“, deutsch: herunterladbarer Inhalt): Das sind meist kostenpflichtige Zusatzinhalte für Spiele, die über die Online-Dienste Wi-Fi Connection Pay & Play (Wii), Steam (PC), Xbox Live (Xbox 360) und PlayStation Network (PS3) verkauft werden. Das Angebot reicht von kleineren Erweiterungen (etwa neuen Songs in **Samba de Amigo**) bis hin zu ganzen Kampagnen mit eigenständiger Handlung (diese werden in Wii-Spielen aber noch nicht angeboten).

Engine: Darunter versteht man sozusagen den „Antriebsmotor“ eines Spiels, also das technische Grundgerüst, auf dem ein Titel aufgebaut ist. Auf dem Markt existieren viele verschiedene davon. Zu Weltruhm brachte es beispielsweise die sogenannte Unreal Engine aus dem Hause Epic Games. Sie wird aufgrund ihres hohen Funktionsumfangs, der einfachen Bedienung sowie der Übertragbarkeit auf andere Systeme geschätzt. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** basierte übrigens einst auf der Engine von **Super Mario 64**, ehe das Spiel von Grund auf neu programmiert wurde.

Firmware: So nennt man die Betriebssoftware diverser Spielkonsole. Ältere Firmware-Versionen können unter Umständen dazu führen, dass bestimmte Games nicht mehr abspielbar sind. Daher wird zwingend zu einer Aktualisierung geraten. Die Updates verbessern häufig dabei nicht nur Abspielbarkeit bestimmter Medien, sie können auch den Funktionsumfang der Konsole erweitern und Fehler im System ausbügeln. Das 3DS-Firmware-Update wird beispielsweise für Ende Mai erwartet. Im Bild seht ihr die Wii-Software 4.0, die einst auf der Games Developers Conference vorgestellt wurde. Sie brachte der Wii-Konsole unter anderem die Möglichkeit, gekaufte WiiWare- und Virtual-Console-Spiele auf eine handelsübliche SD-Karte zu übertragen. Auch die Anzeige von Datum und Uhrzeit gab es vorher noch nicht.

Goldmaster: Mit dem Erreichen des Goldmaster-Status wandert die fertige Spielversion in das Presswerk, wo es vervielfältigt wird und anschließend in den Händlerregalen Einzug feiert. Zwischen Bekanntgabe und Veröffentlichung liegen in der Regel mehrere Wochen. Hintergrund: Früher wurden diese Master-Versionen auf goldenen CDs gebrannt, da es lange Zeit die silbernen Scheiben nicht als Rohlinge gab.

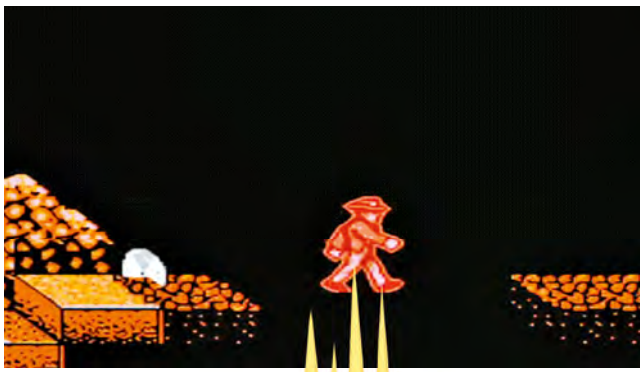
Handheld: Mobile Spielkonsolen werden auch als Handhelds („in der Hand gehalten“) bezeichnet. Beispiele sind etwa der Game Boy Color (im Bild), der Nintendo 3DS oder die PlayStation Portable. Demgegenüber stehen stationäre Spielkonsolen wie die Wii, das Super Nintendo oder oder der GameCube.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indy kommt auf dem Nintendo Entertainment System einfach nicht in die Gänge!

Wer schießt schneller als Lucky Lukes Schatten? Wer macht seit fast drei Jahrzehnten als Kinolegende eine super Figur? Wer hält mehr Feuerkugeln aus als John Rambo und James Bond zusammen? Ganz klar, die Rede ist von Dr. Henry Walton Jones Jr., besser bekannt als Indiana Jones! Doch während Indy auf der großen Leinwand noch längst nicht zum alten Eisen gehört, zählt sein NES-Auftritt aus dem Jahre 1993 zu den miesesten Abenteuern, die es für die ehrenwerte 8-Bit-Konsole gibt. Das Leveldesign erweckt den Eindruck, als hätte der verantwortliche Programmierer willkürlich Gegner, Abgründe und dergleichen auf dem Bildschirm platziert – frei nach dem Motto: „Mir doch wurscht – ich muss das ja nicht spielen!“ Unfreiwillig komisch ist auch die Farbgebung der Areale. Manche Landschaften bestehen aus gerade mal drei Farbtönen: Im Wald sind beispielsweise nicht nur die Säulen im Hintergrund grün gefärbt, sondern auch der Boden, die Fallen und das Dickicht. Hatte der Grafik-Praktikant etwa Urlaub, als es um die Level-Gestaltung ging? Zu allem Überfluss ist auch die Steuerung von Indys Pixel-Desaster völlig missraten: Ob Sprünge gelingen oder nicht, ist in den meisten Fällen reine Glückssache. Der Titel des Spiels lautet übersetzt „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ – eine passendere Bezeichnung wäre allerdings „Indiana Jones und der letzte Humbug“ gewesen! ■

Christoph meint:
„Schaut euch mal bitte den Screenshot an, der rechts unter dem Text steht, den ihr gerade lest! Na, was fällt euch daran auf? Richtig: Der Hauptcharakter ‚läuft‘ auf dem Bild buchstäblich über einem Abgrund, ohne herunterzufallen. Da hat der Programmierer wohl nicht in Physik aufgepasst! Aber nicht nur solche Ungereimtheiten ziehen Indys Murks-Abenteuer qualitativ nach unten – die miese Grafik, das uninspirierte Leveldesign und die zähe Steuerung tun ihr Übriges!“



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 412: Der Klang, der ertönt, wenn Mario in **Super Mario Bros.** kleiner wird, sowie der Ton, der erschallt, wenn Mario in eine Röhre schlüpft, sind identisch.

Fakt # 413: Die Endgegner aus **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** haben alle eine Gemeinsamkeit: Kraw, Kleever, Kudgel, King Zinger, Kerozeene (nur in der GBA-Version) und K. Rool beginnen alle mit K.

Fakt # 414: Der Endgegner Gohma aus der **Zelda**-Reihe kommt in mehreren Spielen vor, allerdings ist er nicht immer eine Spinne. In **The Wind Waker** ist es beispielsweise ein Tausendfüßler, aber stets ist das Auge der Schwachpunkt des Bosses.

Fakt # 415: Anfangs verwandelte sich Super Mario in seinen Hüpfspielen stets nach einem Treffer in den kleinen Mario zurück, egal welche Form er zuvor hatte. Die Rückverwandlung von Blumen-Mario zu Super Mario erfolgte erst in **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**.

Fakt # 416: Pilotwings Resort stammt von denselben Leuten, die auch **Excite Truck**, **ExciteBots: Trick Racing** und **ExciteBike: World Rally** gemacht haben. Ihr Studio nennt sich Monster Games.

Fakt # 417: Während die Spielfigur Katt Monroe aus der **Star Fox**-Serie in **Lylat Wars** lila war, wurde sie in **Star Fox Command** grau dargestellt.

Fakt # 418: Einer der Abspänne in **Star Fox Command** zeigt, wie Fox und Krystal getrennte Wege gehen. Sie entscheidet sich dafür, dem Star-Wolf-Mitglied Panther Caruso zu folgen.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir küren die raffiniertesten – und dümmsten – Ideen von Spieleentwicklern.

⬆ IMMER IM VISIER

Im Nintendo-64-Meisterwerk **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** visierte man Gegner an, indem man die Z-Taste gedrückt hielt. Von dieser cleveren Idee ließen sich dann auch viele andere Entwickler inspirieren. Um die wunden Punkte von Widersachern in ganz alten Action-Adventures zu treffen, musste man umständlich um sie herumlaufen, ständig die Kamera-Perspektive verändern und darauf achten, dass man das Ziel währenddessen nicht aus den Augen verliert. Kurz und knapp: **Zelda** revolutionierte das Genre grundlegend.

⬇ GÄHNEN VORM BOSS

Jeder kennt die Situation: Man befindet sich kurz vor einer kolossalen Schlacht gegen einen Endboss – plötzlich beginnt eine fünfminütige Videosequenz, die sich nicht wegdrücken lässt. Der erste Versuch, den Gegner in die Schranken zu weisen, scheitert natürlich, sodass man dazu gezwungen ist, sich den Film ein zweites Mal anzusehen – natürlich kann man ihn auch diesmal nicht vorzeitig beenden. Gähn!

⬇ DRÜCK! SCHNELL!

Kaum ein Spielelement wird von den Zockern mehr gehasst als Quick-Time-Events. Ihr wisst schon: Gemeint sind Minispieleinlagen, die schnelle Tastenkommandos erfordern, um die Handlung voranzutreiben – oder besser gesagt: um euch vor dem Einschlafen zu bewahren, weil es die Programmierer nicht schaffen, mitreißende Zwischensequenzen zu inszenieren. Bitte weniger davon!

⬇ PLAPPER-EULE

Zum Haareraufen sind Menüpunkte, in denen der Zeiger ausgerechnet dort platziert ist, wo man ihn nicht erwartet (und wo er aus Sicht des Spielers auch keinen Sinn ergibt). Als Beispiel führen wir **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** an: In dem meisterlichen Action-Adventure gibt es eine Eule, die einem erklärt, was als Nächstes zu tun ist. Drückt ihr die A-Taste, wenn sie alles erzählt hat, fängt sie wieder von vorne an. Das nervt!

⬆ KOMPASS UND KARTE

Wer das ursprüngliche **Metroid**-Abenteuer fürs Nintendo Entertainment System ohne Zuhilfenahme einer Übersichtskarte (wie sie beispielsweise in früheren Nintendo-Fachmagazinen, etwa **Club Nintendo** oder **Nintendo Power**, abgedruckt war) meisterte, dem gebührt großer Respekt. Denn die Welt musste komplett alleine erkundet werden – eine Weltkarte zum Einblenden gab es noch nicht. Da sich die Gänge enorm ähnelten, war dies das größte Manko des Spiels!

Von wegen Tollpatsch: Goofy räumt das Piratenschiff überaus gründlich auf!

GOOF TROOP

SNES Für Goofy und Max ist dieses Abenteuer ein Klacks!

In den Neunzigern waren die Disney-Cartoons, die am Samstagnachmittag im Fernsehen liefen, enorm populär. Sie flimmerten sogar so erfolgreich über die Bildschirme, dass sich Capcom die Rechte an der Programmierung passender Titel fürs Nintendo Entertainment System sicherte. So freuten sich die Fans beispielsweise über (qualitativ sogar recht hochwertige) Jump & Runs zu den Cartoons **DuckTales: Neues aus Entenhausen**, **Darkwing Duck: Der Schrecken der Bösewichte** oder **Chip & Chap: Die Ritter des Rechts**. Im Falle von **Goof Troop,** der Umsetzung der Trickserie **Goofy & Max**, die hierzulande bei Super RTL und kabeleins lief, entschieden sich die Entwickler allerdings nicht dafür, ein klassisches 2D-Hüpfspiel aus der Serie zu stricken. Stattdessen schufen sie ein Action-Adventure, das aus der Von-oben-Perspektive gespielt wird. Der Spieler steuert darin den tollpatschigen Goofy durch die Levels. Dieser nimmt Kisten und Geschosse auf und wirft sie seinen Widersachern ins Gesicht. Der Clou ist der Koop-Modus: Wer einen Mitspieler zur Hand hat, bestreitet das Abenteuer gemeinsam mit Goofys Sohn Max. ■

*Christoph meint: „**Goof Troop** reicht meiner Meinung nach zwar nicht an die Qualität der 1a-Disney-Versoftung **DuckTales** heran, allerdings hat das rätselbetonte Action-Adventure durchaus Charme. Vor allem zu zweit macht es wirklich Laune, mit Goofy und Max auf Piratenschiffen für Ordnung zu sorgen und die Seeräuber mit einem galanten Kistenwurf vom Deck zu pfeffern. Die Dudelmusik ist aber zum Abschalten!“*

DER ZELDA-STAMMBAUM

Text | Christoph Kraus

Sind die Handlungen aller Zelda-Abenteuer miteinander verbunden? Oder passen ihre Erzählstränge nicht zusammen? Wir haben's mithilfe unserer Leser recherchiert. In der nächsten N-ZONE geht die Spurensuche weiter.

SKYWARD SWORD

FAKT: Das neue Wii-Epos namens **Skyward Sword** spielt vor **Ocarina of Time** und thematisiert die Entstehung des legendären Masterschwerts. Dies bestätigte **Zelda**-Produzent Eiji Aonuma jüngst in einem Interview. Link gehört in diesem Spiel dem Windvolk an und ist zu Beginn noch nicht im Land Hyrule angekommen.
VERMUTUNG: Skyward Sword spielt vor **Ocarina of Time**, aber nach **The Minish Cap**. Denn in **The Minish Cap** erfährt man vieles über das Windvolk. Es lebte früher in den Ruinen des Windes, verließ diese aber und lebte fortan über den Wolken. Und ebendort beginnt nach Aussage von Eiji Aonuma auch **Skyward Sword**!

Der **Zelda**-Produzent Eiji Aonuma hat es sich nach eigenen Aussagen zum Ziel gemacht, alle Serienableger untereinander zu verbinden, da er viel Wert auf eine tiefgründige Story legt. Manche Verknüpfungen sind dabei unübersehbar, so macht beispielsweise **Majora's Mask** zeitlich betrachtet da weiter, wo der Vorgänger **Ocarina of Time** aufhörte. Aber wie ist die Story des kommenden Wii-Abenteuers namens **Skyward Sword** mit den Vorgängern verwoben? Um dies herauszufinden, arbeiteten wir eng mit der Community von www.n-zone.de zusammen und griffen alle Details auf, die wir aus mehr als zwei Jahrzehnten **Zelda** zusammentragen konnten. Wusstet ihr etwa, dass laut den **Zelda**-Mangas von Akira Minekawa **Oracle of Seasons** vor den Ereignissen von **Oracle of Ages** spielt? In **The Minish Cap** wird zudem das Schwert der Vier geschaffen, das in **Four Swords Adventures** eine große Rolle spielt. Hier gelangt Ganon auch an seinen Dreizack, das Gegenstück zum Masterschwert. Sowohl in diesem Abenteuer als auch im berühmten Dreizack-Spiel, **A Link to the Past**, sieht das Schloss Hyrule identisch aus. Fakt ist: Es zieht sich ein roter Faden durch die Geschichte aller Teile. Hinweise für Zusammenhänge finden sich zuhauf in den Spielen, sei es in Form bestimmter Aussagen, Symbole oder gar der Augen-, Haar- und Hautfarbe von Figuren. Das alles ist keine Einbildung, sondern eine Erkenntnis, die man gewinnt, wenn man viel Zeit damit verbringt, die **Zelda**-Serie nicht nur zu spielen, sondern regelrecht zu studieren. ■

HINTERGRUNDWISSEN

Bei den 3D-**Zelda**-Teilen ist die Chronologie sehr klar definiert. Schwierig wird die Einordnung lediglich bei einigen 2D-Ablegern, bei denen die zeitliche Einordnung bis heute weder komplett bestätigt noch hundertprozentig nachvollziehbar ist.

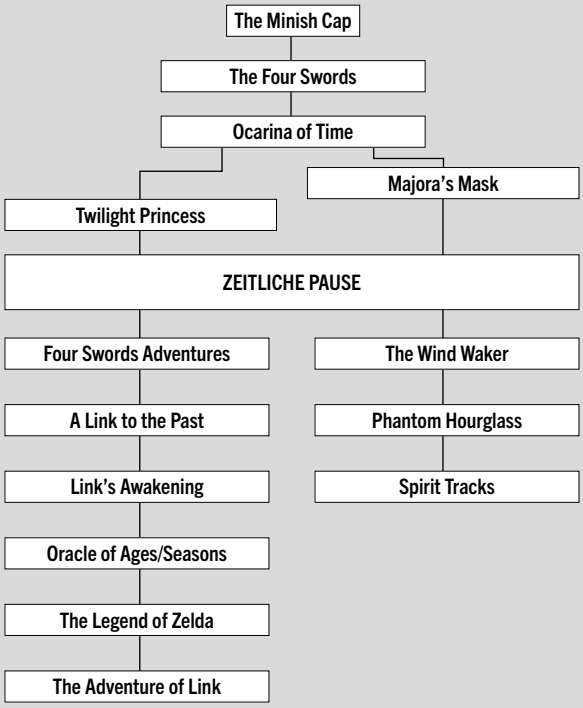
THE MINISH CAP

FAKT: In verschiedenen Interviews verriet Aonuma, dass **The Minish Cap** noch vor **Ocarina of Time** spielt. Dafür spricht auch die Tatsache, dass Ganondorf im GBA-Serienableger noch nicht in Erscheinung trat und Zweitbösewicht Vaati, der Winddämon, zuerst noch ein normaler Minish-Bewohner ist und erst im Lauf der Serie seine dämonische Form annimmt. Vom Triforce-Symbol, der treibenden Kraft der Reihe, ist noch nichts zu finden, allerdings strebt Vaati nach dem Force, das Prinzessin Zelda besitzt. Das sogenannte Schwert der Vier wird in diesem Spiel erschaffen.

VERMUTUNG: Aus den oben genannten Gründen kann man davon ausgehen, dass **Skyward Sword** tatsächlich nach **The Minish Cap** spielen wird. Außerdem ist im Intro von **The Minish Cap** davon die Rede, dass es schon mal einen Helden gab, der mithilfe des Minish-Volks das Land vor dem Bösen gerettet habe. Ist dies etwa ein Hinweis darauf, dass es irgendwann eine Vorgeschichte geben wird?

AST FÜR AST GESCHICHTE

Dieser Stammbaum, der in Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Lesern erstellt wurde, skizziert die Verwobenheit der einzelnen Ableger der The Legend of Zelda-Serie. Er ist keineswegs offiziell geschweige denn vollständig. Der Stammbaum soll vielmehr die Grundlage für eine neue Debatte unter uns Fans bilden.



THE FOUR SWORDS

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um das Bonusspiel aus **A Link to the Past** für den GBA.

FAKT: Das Schwert der Vier existierte schon, Vaati wurde von einem Krieger verbannt, der sich in vier teilte (wie im Endkampf aus **The Minish Cap**), und befreite sich wieder. Von Ganondorf und Triforce fehlt weiterhin jede Spur.

VERMUTUNG: **The Four Swords** spielt noch vor **Ocarina of Time**. **The Minish Cap** und **Four Swords** könnten demnach wenige Jahrhunderte auseinanderliegen.

OCARINA OF TIME

FAKT: Zum Zeitpunkt seiner Ersterscheinung war **Ocarina of Time** aus chronologischer Sicht der Beginn der Serie. Ganondorf, später als Dämon Ganon bekannt, tritt zum ersten Mal in Erscheinung und erlangt während des Spiels sein Triforce-Symbol der Kraft. Zelda erhält dadurch das Relikt der Weisheit, während Link das Teil des Mutes erlangt. Seinen Nachkommen ist ab diesem Zeitpunkt dasselbe Schicksal beschieden. **Ocarina of Time** führte zudem die von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma mittlerweile mehrmals bestätigte geteilte Zeitleiste ein. Die Zeitreise des Helden der Zeit hat eine alternative Wirklichkeit geschaffen. In der ersten Wirklichkeit wird Ganondorf in der Zukunft besiegt. Hyrule ist vorübergehend sicher. Später wird Ganondorf von den Weisen in die Schattenwelt verbannt; die Ereignisse führen zu **Twilight Princess**. In der zweiten Wirklichkeit kehrt Link sieben Jahre in die Vergangenheit zurück und trifft Zelda wieder, wie das Ende aus **Ocarina of Time** verrät. Er verabschiedet sich und macht sich auf eine Reise, um Navi zu suchen. Die Ereignisse führen direkt zu **Majora's Mask**.

MAJORA'S MASK

FAKT: Das Nintendo-64-Abenteuer **Majora's Mask** stellte von Beginn der Entwicklung an eine direkte Fortsetzung oder eben eine Nebengeschichte von **Ocarina of Time** dar. Dies belegen viele Hinweise im Spiel selbst. Der Anfang des Spiels baut deutlich auf dem Ende von **Ocarina of Time** auf, außerdem stellt die Spielewelt Termina eine Parallelwelt des Landes Hyrule aus **Ocarina of Time** dar. Link ist diesmal dieselbe Person wie im direkten Vorgänger, nämlich der Held der Zeit.

VERMUTUNG: Link kehrte nach seinem Abenteuer in Termina nie wieder direkt nach Hyrule zurück, denn von Termina aus führt kein Weg mehr in Links alte Heimat. Dies erklärt auch Links Abwesenheit, die im Intro von **The Wind Waker** erklärt wird. Diese Abwesenheit eines Helden führte zu der Überflutung Hyrules.

PHANTOM HOURGLASS

FAKT: So wie **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** direkt zusammenhängen, so verhält es sich auch mit **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass**. Das Spiel beginnt ungefähr sechs Monate nach dem Ende von **The Wind Waker**. Link ist mit Tetra, der Reinkarnation von Prinzessin Zelda, auf der Suche nach einem neuen Königreich, da Hyrule im Meer versunken ist. Die Herkunft der Charaktere und deren Ausgangssituation sind aber die einzige Gemeinsamkeit.

VERMUTUNG: Das Ende von **Phantom Hourglass** verrät es nicht, aber es lässt sich schlussfolgern, dass Link und Tetra am Ende ihrer Reise ein neues Land finden, das sie zu einem neuen Königreich machen. Tetra wird in diesem Land ihren Verpflichtungen als Prinzessin nachgehen, was der Nachfolger vermuten lässt.

THE WIND WAKER

FAKT: Das Spiel **The Wind Waker** legt einen viel höheren Wert auf die Erzählung der Geschichte als die Vorgänger. Eiji Aonuma wollte den Spielern endgültig klarmachen, dass nicht jeder Link derselbe Link ist, sondern sich die Spiele teilweise um Generationen unterscheiden. Demnach ist Link eine Reinkarnation des Helden der Zeit aus **Ocarina of Time**. Zwar heißt es in der deutschen Version, dass seitdem gut 100 Jahre vergangen sind, das japanische Original verrät im Intro allerdings, dass gut 1.000 Jahre zwischen den Ereignissen beider Spiele liegen. **The Wind Waker** baut also auf den Ereignissen nach **Ocarina of Time** auf. Der Held war verschwunden und der König aus der **Ocarina of Time**-Zeit flehte die Göttinnen an, das von Ganondorf besetzte Königreich durch eine Flut zu versiegeln. Auch die Kleidung des Helden, die Link zu seinem zwölften Geburtstag erhält, ist ein Relikt der Überlieferung des Helden aus **Ocarina of Time**. Zudem kann man im Schloss Hyrule, das man im Spielverlauf betritt, Fenster mit Bildern der Weisen aus **Ocarina of Time** sehen. Ganondorf macht in einem Gespräch vor dem Endkampf aufgrund vieler Aussagen deutlich, dass sein letztes Treffen mit einem Helden das mit dem Helden der Zeit gewesen sein muss. Nur die verrücktesten Fans erkennen zudem alte Örtlichkeiten zum Hyrule aus **Ocarina of Time** wieder: So befindet sich die Hafenstadt Port Monee örtlich an derselben Stelle, an der auf der **Ocarina of Time**-Landkarte das Dorf Kakariko zu finden war. Die Verbindung zu beiden Orten ist sogar an der Musik erkennbar. Und dort, wo sich früher der Kokiri-Wald befunden hat, lebt nun der Nachfahre des Ur-Deku-Baumes.

VERMUTUNG: Das GameCube-Abenteuer **The Wind Waker** aus dem Jahr 2003 spielt in derselben Wirklichkeit wie das Nintendo-64-Epos **Majora's Mask**. Nur Spieler, die ausgiebig Gebrauch von der Game-Boy-Advance-Connectivity machen, finden im Turm der Götter geheime Botschaften, die von den Abenteuern von Tingle erzählen, der ein treuer und wichtiger Helfer für den legendären Helden gewesen ist. Tingle traf Link in **Majora's Mask**. Zudem ist **The Wind Waker** ein Hinweis darauf, dass es das aus alten Spielen bekannte Hyrule in dieser Wirklichkeit nicht mehr geben wird.

HINTERGRUNDWISSEN

Shigeru Miyamoto betont immer, dass bei der Entwicklung eines **Zelda**-Spiels erst das Gameplay und zuletzt die Geschichte dazu erstellt wird. Das macht die geschichtliche Einordnung oftmals nicht leicht.

HINTERGRUNDWISSEN

Shigeru Miyamoto sorgte sich nie besonders darum, dass die **Zelda**-Spiele untereinander verwoben sind. Dieser Aufgabe nahm sich erst Eiji Aonuma an, der ein begnadeter Geschichtenerzähler ist.

SPIRIT TRACKS

FAKT: Den Aussagen von Eiji Aonuma ist auch zu entnehmen, dass **Spirit Tracks** 100 Jahre nach den Ereignissen von **Phantom Hourglass** spielt. Etliche Hinweise erhält man am Anfang des Spiels. Pirat Niko, der in den beiden Abenteuern des Helden des Windes eine Rolle spielt, ist hier ein uralter Mann. Der Nachfahre des Helden, also der neue Link, lebt bei ihm. Im Spiel wird auch bestätigt, dass die Prinzessin Zelda die Enkelin von Tetra ist. Das Königreich wirkt noch ziemlich jung, was die vielen freien Flächen erklärt. Ein Gleissystem zeigt, dass **Spirit Tracks** in einer sehr fortschrittlichen Zeit spielt.

VERMUTUNG: Chronologische Nachfolger des Nintendo-DS-Abenteuers **Spirit Tracks** werden den **The Legend of Zelda**-Fans ein vollkommen neues Königreich und neue Areale bieten, die in Vorgängertiteln nicht zu finden sind. Kein Kakariko, kein Todesberg und auch kein Ganondorf mehr!

TWILIGHT PRINCESS

FAKT: Spielt man die GameCube-Version, die im Gegensatz zur Wii-Version nicht gespiegelt wurde, so kann man auch hier bei den Örtlichkeiten Parallelen zu **Ocarina of Time** erkennen. Aufmerksame Spieler finden auch das Ur-Kakariko aus **Ocarina of Time** und eine Überlebende des Shiekah-Volkes, das bisher nur in **Ocarina of Time** eine bedeutende Rolle spielte.

VERMUTUNG: Das Volk der Twili, dem auch Midna angehört, ist womöglich das dunkle Volk, das auch Majoras Maske im alternativen Zeitstrang hergestellt hat. Dies erklärt die optische Ähnlichkeit der Maske mit der von Midna sowie Aussagen des Maskenhändlers über den Ursprung von Majoras Maske. Nach **Twilight Princess** ergibt sich eine bisher nicht deutlich erklärbare Lücke. Kein Spiel lässt sich sinnvoll an das Ende anfügen. Man kann darauf hoffen, dass die Teile nach **Skyward Sword** die große Kluft zwischen **Twilight Princess** und den älteren 2D-Teilen schließen werden.

FOUR SWORDS ADVENTURES

FAKT: Four Swords Adventures spinnt die Geschichte um Winddämon Vaati und das Schwert der Vier weiter. Zudem muss das Spiel eine gewisse Zeit nach den beiden zusammenhängenden Titeln spielen, da nicht nur Vaati, sondern auch Obermotz Ganon bekämpft werden müssen. Zudem kann das Spiel nur in der Zeit nach **Twilight Princess** spielen, da hier sowohl der Todesberg als auch Kakariko vorzufinden sind. Dies wäre in der **The Wind Waker**-Zeit nicht möglich, denn Hyrule liegt in diesem Titel tief unter dem Meeresspiegel.

VERMUTUNG: Warum Ganondorf in Form von Ganon das überraschend endgültige Ende aus **Twilight Princess** überlebt hat und wie Ganon nach dem Ende von **Four Swords Adventures** wieder aus dem Schwert der Vier entkommen konnte, ist bisher nicht bekannt. Allerdings verraten sowohl die grafische Darstellung als auch die Auswahl an Musikstücken die chronologische Nähe zu **A Link to the Past**. Sogar das Schloss von Hyrule wurde teilweise 1:1 übernommen.

HINTERGRUNDWISSEN

Der **Zelda**-Produzent Aonuma führte vor einigen Jahren, als **The Wind Waker** erschien, eine aufgeteilte **Zelda**-Zeitleiste ein. Das bedeutet: Links Zeitreise in **Ocarina of Time** resultierte in einem herkömmlichen und einem alternativen Zeitstrang. In dem ersten wird Ganondorf von Link, der sieben Jahre lang durch die Zeit gereist ist, besiegt – vorübergehend kehrt dann der Frieden in Hyrule ein. Der zweite Strang schildert Links Erlebnisse, nachdem er Hyrule verlassen hat.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

CONDUIT 2

Wii – Code für Extras

Für Segas neuesten Ego-Shooter gibt es zwei Promo-Codes, um neue Gegenstände freizuschalten. Genauer gesagt handelt es sich dabei um den Anzug „Goldener Zerstörer" und das ASE „Auge des Ra". Die beiden Codes gebt ihr einfach im Menü „Extras" ein.

GEGENSTAND	CODE
Auge des Ra	EYEOFRA
Goldener Zerstörer	14KARMOR

SUPER MONKEY BALL 3D

3DS – Freischaltbares

Im gelungenen 3DS-Auftakt der **Super Monkey Ball**-Serie verstecken sich diverse freischaltbare Extras. Die meisten davon erweitern die Modi „Affenrennen" und „Affenkampf", einige wenige gibt es jedoch auch beim „Affenball" zu entdecken. Wir verraten euch, was ihr dafür tun müsst!

CHARAKTER FÜR AFFENRENNEN	BEDINGUNG
Baby	Gewinnt den zweiten Cup in Himmelskurs!
Jet	Gewinnt den ersten Cup in Tyrano-Berg!
GonGon	Gewinnt den dritten Cup in Tyrano-Berg!
Jam	Gewinnt den ersten Cup in Himmelskurs!
YanYan	Gewinnt den zweiten Cup in Tyrano-Berg!
Doctor	Gewinnt den dritten Cup in Himmelskurs!
FREISCHALTBARE MEDAILLE	**BEDINGUNG**
Bananen-Medaille	Findet alle Bananen in einer Welt, ohne ein Continue zu nutzen!
C-Medaille	Schafft einen Level und die Bonus-Stage mithilfe des Schiebepads!
M-Medaille	Schafft einen Level und die Bonus-Stage mithilfe des Bewegungssensors!
CHARAKTER FÜR AFFENKAMPF	**BEDINGUNG**
YanYan	Beendet die Superkampf-Serie!
MeeMee	Beendet die Standard-Serie!
AUTOS FÜR AFFENRENNEN	**BEDINGUNG**
Mr. Magic	Gebt 20 Spielmünzen in der Fahrzeugauswahl aus!
Fliegender Teppich	Schlagt den Rekord auf der zweiten Strecke in Tyrano-Berg!
G Caterpillar	Schlagt den Rekord auf der ersten Strecke in Tyrano-Berg!
Kitana	Schlagt den Rekord auf der dritten Strecke in Himmelskurs!
Mini Shooter	Schlagt den Rekord auf der zweiten Strecke in Himmelskurs!
Robotron	Schlagt den Rekord auf der ersten Strecke in Himmelskurs!
Super Tops	Schlagt den Rekord auf der dritten Strecke in Tyrano-Berg!

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

3DS – Freischaltbare Teams

König Fußball regiert nicht nur die deutsche Sportwelt, sondern treibt sich auch auf allen Konsolen herum. Und da bildet natürlich auch der 3DS keine Ausnahme. In **Pro Evolution Soccer 2011** lassen sich diverse Classic-Teams freischalten. Wir erklären euch, wie!

TEAM	BEDINGUNG
Classic-Argentinien	Gewinnt den internationalen Pokal mit Argentinien!
Classic-Brasilien	Gewinnt den internationalen Pokal mit Brasilien!
Classic-Deutschland	Gewinnt den internationalen Pokal mit Deutschland!
Classic-England	Gewinnt den internationalen Pokal mit England!
Classic-Frankreich	Gewinnt den internationalen Pokal mit Frankreich!
Classic-Italien	Gewinnt den internationalen Pokal mit Italien!
Classic-Niederlande	Gewinnt den internationalen Pokal mit den Niederlanden!

WWE ALL STARS

Wii – Freischaltbare Charaktere

In THQs Arcade-Wrestling-Spiel schaltet ihr nicht nur neue Kostüme frei, sondern auch zusätzliche Kämpfer. Um ein Kostüm für euren Lieblings-WWE-Star zu erspielen, beendet ihr einfach den Modus „Pfad des Superstars“ mit dem Wrestler eurer Wahl. Andre the Giant, Hulk Hogan, John Cena, Rey Mysterio und Randy Savage verfügen sogar über ein weiteres, drittes Kostüm. In dem Fall zockt ihr einfach einen weiteren „Pfad des Superstars“ durch. Neue Kämpfer hingegen schaltet ihr in den „Fantasy Warfare“-Matches frei. Genauer gesagt könnt ihr jeden dort vorkommenden Recken auch für die weiteren Modi verfügbar machen. Wir verraten euch, wo sich welche spielbaren Stars verstecken.

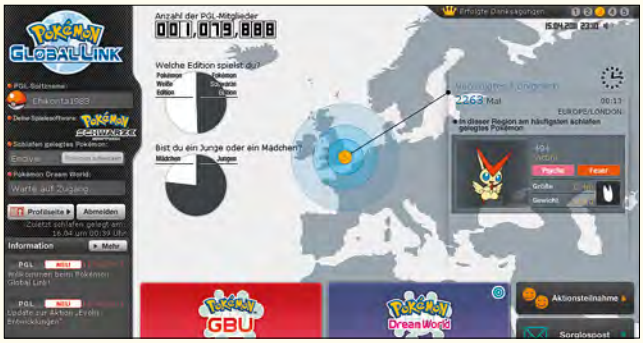
KÄMPFER	BEDINGUNG
Drew McIntyre	Im „Pride of Scotland“-Match mit Drew McIntyre gewinnen
Eddie Guerrero	Im „Greatest High Flyer“-Match mit Eddie Guerrero gewinnen
Edge	Im „Excellence of Execution“-Match mit Edge gewinnen
Jack Swagger	Im „Stars & Stripes Showdown“-Match mit Jack Swagger gewinnen
Sgt. Slaughter	Im „Stars & Stripes Showdown“-Match mit Sgt. Slaughter gewinnen
Jimmy Snuka	Im „Ruthless Aggression“-Match mit Jimmy Snuka gewinnen
Kane	Im „Ruthless Aggression“-Match mit Kane gewinnen
The Miz	Im „Perfectly Awesome“-Match mit The Miz gewinnen
Mr. Perfect	Im „Perfectly Awesome“-Match mit Mr. Perfect gewinnen
Shawn Michaels	Im „Mr. Wrestlemania“-Match mit Shawn Michaels gewinnen

POKÉMON SCHWARZ/WEISS
DIE TRAUMWELT

Text | Stephan Gerner

Mit dem Reiseführer für die Traumwelt holt ihr online das letzte aus dem neuen DS-Pokémon heraus!

Seit 13. April bietet Nintendo im Internet unter http://de.pokemon-gl.com den Global Link an, eine offizielle Webseite, die euer Spiel erweitert. In der Traumwelt lassen sich einige neue Items finden und exklusive Pokémon fangen. Wir verraten euch alles, was ihr über diese traumhafte Erweiterung von **Pokémon Schwarz/Weiß** wissen müsst!



SIEGER NACH PUNKTEN

Ein Freund, ein guter Freund: Wir haben bereits erste Traumfreunde gefunden. Mit ihnen können wir Items tauschen oder ihre Beeren gießen.

Je aktiver ihr in der Traumwelt seid, desto mehr Traumpunkte könnt ihr sammeln. Diese sind sehr wichtig, da sie euch den Zugang zu neuen Gebieten verschaffen. Wir verraten euch, wie viele Punkte es für welche Aktion gibt.

Aktion	Punkte
Items tauschen	1 Punkt
Beeren ernten	10 Punkte
Beeren eines Freundes gießen	10 Punkte
Ein Minispiel gewinnen	10 – 30 Punkte (je nach eurem Ergebnis)
Ein Pokémon an das Spielmodul senden	50 Punkte

Damit ihr die Beeren eines Freundes gießen könnt, müsst ihr natürlich erst mal Freunde haben. Je mehr Freunde ihr habt, desto größer wird eure Nachbarschaft und desto schneller könnt ihr Punkte durch Itemtausch und Beerengießen erhalten. Bevor ihr Traumfreundschaften schließen könnt, müsst ihr zunächst die Sichtbarkeit eures Global-Link-Profils auf „Alle“ einstellen. Fortan seht ihr bei jedem Blick auf die Traumfreundeskarte eine zufällig ausgewählte Trauminsel, die ihr besuchen könnt, um ihrem Bewohner ein Freundschaftsangebot zu unterbreiten. Leider seid ihr dabei auf Zufallsbegegnungen angewiesen, ihr könnt aber nicht gezielt eure Freunde aus dem wirklichen Leben der Traumfreundesliste hinzufügen.

MÖBELT EUER HAUS AUF!

Euer kleines Haus in der Traumwelt dürft ihr nach euren eigenen Vorstellungen selbst einrichten. Die Möbel, die ihr bestellen könnt, sind nur leider sündhaft teuer und erfordern wochenlanges Beerensparen. Wenn ihr trotzdem nicht in einem leeren Zimmer sitzen wollt, dann besucht das Möbelhaus in Septerna City. Hier dürft ihr euch einmal am Tag ein Möbelstück aussuchen, das euch fortan in der Traumwelt zu Verfügung steht. So füllt sich euer Häuslein doch schneller als gedacht!

Flower Power: Mit einem bunten Blumenkübel im Haus fühlt sich unser Endivie gleich doppelt wohl.

DIE POKÉMON IN DER TRAUMWELT

Einmal pro Traumweltbesuch dürft ihr die Trauminsel betreten. Dabei handelt es sich zunächst um einen Wald, später könnt ihr auch den Himmel und die Tiefsee erkunden. Ihr stoßt auf Pokémon, mit denen ihr euch anfreunden könnt, indem ihr ein Minispiel gewinnt. Zwar sieht die Liste der Pokémon, denen ihr begegnen könnt, auf den ersten Blick nicht allzu spektakulär aus, aber viele der Monsterchen sind in **Schwarz & Weiß** nicht auf normalem Weg zu fangen. Zudem verfügen die Pokémon aus der Traumwelt über spezielle Fähigkeiten, was ganz neue Strategien ermöglicht. Wir decken auf, welche Pokémon ihr treffen könnt.
Wusstet ihr zum Beispiel schon, dass ihr nicht zwingend am Ende jedes Spaziergangs einen Wunsch an die Traumeiche äußern müsst? Verzichtet ihr darauf, könnt ihr die Trauminsel noch ein zweites Mal betreten, mit der Möglichkeit, noch mehr Traumpunkte zu sammeln. Denkt nur daran, dass die Spielzeit auf eine Stunde pro Tag begrenzt ist.

Wald

Die folgenden Pokémon sind von Anfang an verfügbar: Bidiza, Damhirplex, Dodu, Fiffyen, Fluffeluff, Gehweiher, Hoppspross, Kangama, Knofensa, Loturzel, Myrapla, Nidoran (m.), Nidoran (w.), Owei, Ponita, Porenta, Rattfratz, Schlurp, Schwalbini, Sheinux, Sonnkern, Tangela, Voltilamm, Wiesor
Die folgenden Pokémon erscheinen ab 7.500 Traumpunkten: Charmian, Enton, Formeo, Frizelbliz, Fukano, Girafarig, Haspiror, Marill, Miltank, Mogelbaum, Pachirisu, Sichlor, Tauros, Zigzachs
Die folgenden Pokémon erscheinen ab 10.000 Traumpunkten: Elekid, Eneco, Natu, Quapsel, Vulpix

Himmel

Den Himmel könnt ihr betreten, sobald ihr 2.500 Traumpunkte gesammelt habt.
Die folgenden Pokémon sind von Anfang an verfügbar: Aerodactyl, Botogel, Driftlon, Habitak, Hoothoot, Hoppspross, Kramurx, Ledyba, Natu, Schwalbini, Skorgla, Smettbo, Staravia, Taubsi, Wablu, Yanma, Zubat
Die folgenden Pokémon erscheinen ab 7.500 Traumpunkten: Driftlon, Panzaeron, Plaudagei, Tropius

Tiefsee

Die Tiefsee könnt ihr betreten, sobald ihr mindestens 5.000 Traumpunkte gesammelt habt.
Die folgenden Pokémon sind von Anfang an verfügbar: Amonitas, Baldorfish, Bamelin, Corasonn, Felino, Finneon, Flegmon, Goldini, Golking, Kabuto, Kanivanha, Karpador, Krabby, Liebiskus, Mantax, Perlu, Relicanth, Remoraid, Schmerbe, Seeper, Sterndu, Wailmer, Wingull
Die folgenden Pokémon erscheinen ab 7.500 Traumpunkten: Anorith, Barschwa, Kanivanha, Krebscorps, Liliep, Schalellos, Tentacha
Die folgenden Pokémon erscheinen ab 10.000 Traumpunkten: Dratini, Lapras.
Viel Glück bei der Suche!

SO GEWINNT IHR DIE MINISPIELE!

Jedes Mal, wenn euch in der Traumwelt ein Pokémon begegnet, müsst ihr eins von vier möglichen Minispielen gewinnen, um mit dem Pokémon Freundschaft zu schließen. Wir stellen euch die Minispiele kurz vor und verraten, worauf ihr achten müsst, um als Sieger hervorzugehen.

Auf Wailord spielen

Über einem Hafenbecken schweben bunte Kugeln. Ihr steuert ein Wailord, das im Wasser schwimmt, und nutzt seine Wasserfontäne, um bis zu vier kleine Pokémon immer wieder in die Luft zu schleudern, damit sie die Kugeln einsammeln können. Es ist schwierig, alle vier Monsterchen ständig in der Luft zu halten. Konzentriert euch daher speziell auf das Pokémon, das im Moment die meisten Kugeln sammeln kann. Die gelben Kugeln können beispielsweise nur von Pikachu eingesammelt werden. Wenn also besonders viele gelbe Kugeln in der Luft hängen, dann haltet in erster Linie Pikachu über Wasser. Die anderen Pokémon solltet ihr zwar nach Möglichkeit ebenfalls immer wieder auffangen, es ist aber nicht schlimm, wenn doch mal eins ins Meer plumpst.

Eiscreme machen

Hier gilt es, leckere Eiskugeln möglichst hoch aufzutürmen. Zuvor müsst ihr allerdings eine Beere opfern, aus der das Eis hergestellt wird. Wenn ihr die Wahl habt, dann verwendet Beeren, durch die das Eis möglichst klebrig wird. Dann halten die Eiskugeln auch in extremer Schräglage noch recht gut zusammen. Ideal sind die folgenden Beeren:
Amrenabeere, Eipfelbeere, Enigmabeere, Fragiabeere, Jabocabeere, Jonagobeere, Krambobeere, Lansatbeere, Maronbeere, Pirsifbeere, Prunusbeere, Roselbeere, Tsitrubeere, Wilbirbeere, Wunfrubeere
Mit jeder dieser Beeren erhaltet ihr mindestens eine Eissorte mit der maximalen Klebrigkeit von 5. Wählt für euren Eisbecher bevorzugt diese klebrigen Geschmacksrichtungen. Produziert außerdem möglichst kleine Eiskugeln.

Luftrennen

Ihr steuert ein Pelipper um Gewitterwolken herum und müsst innerhalb einer begrenzten Zeitspanne das Ziel erreichen. Sammelt möglichst viele Wassersymbole ein, denn sie beschleunigen euch nicht nur, sondern bringen auch Punkte. Meidet aber die Blitzsymbole. Bewegt den Cursor nicht weit von eurem Pelipper weg, so könnt ihr das Flug-Pokémon präziser steuern und im Ernstfall schneller abbremsen. Haltet euch möglichst in der rechten Bildschirmhälfte, damit ihr Hindernisse frühzeitig erkennen und eure Flugroute besser vorausplanen könnt.

Suchspiel

Das Suchspiel erinnert ein wenig an die **Mystery Dungeon**-Reihe. Eure Aufgabe ist es, ein Monsterchen in einem zufallsgenerierten Irrgarten zu finden. Geht systematisch vor und verliert nicht viel Zeit. In jedem neuen Bildschirm wartet ihr kurz ab, ob ein Busch oder eine Wolke zu wackeln anfängt. Falls ja, klickt ihr darauf, um ein Pokémon zu entdecken. Falls nicht, geht es nach spätestens zwei bis drei Sekunden weiter. Wenn ihr ein Item findet, dann ist auch das gesuchte Pokémon nicht mehr weit, meist entdeckt ihr es im nächsten oder übernächsten Abschnitt.

DIE ZENTRALE FÜR 8-BIT-FREAKS

Diese Pixel-Profis kennen (fast) alle NES-Spiele in- und auswendig: Hier stellen wir euch Jens, Stefan, Christian und Phil vom NES Center vor!

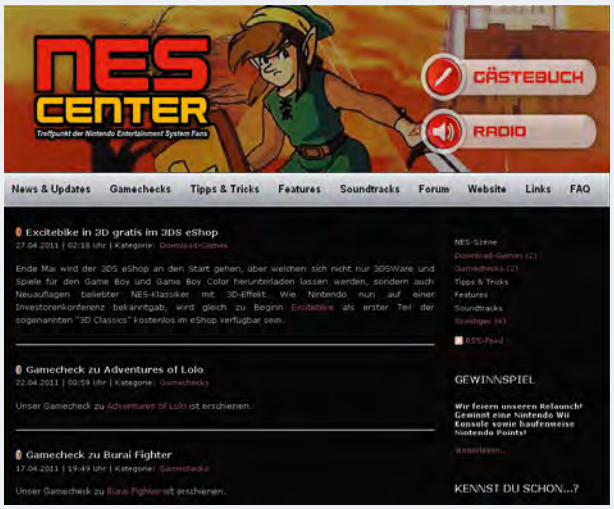
N-ZONE: Auf eurer Fanseite www.nescenter.de listet ihr alle NES-Spiele auf, die es gibt. Ihr habt aber nicht wirklich die Ambition, ALLE davon selbst zu besitzen … oder etwa doch?
Stefan: Ich selber besitze aktuell etwa 500 bis 600 NES-Spiele, da hätte ich natürlich nichts dagegen, wenn die Sammlung auch irgendwann einmal komplett wäre. Aber aus Zeitgründen ist die Sammelleidenschaft bei mir vor einigen Jahren in den Hintergrund gerückt. Zudem schmälern die Änderungen der Firmenpolitik von Ebay in den letzten sechs bis sieben Jahren und insbesondere die zahlreichen Abzockhändler den Sammelspaß deutlich.

N-ZONE: Im Wii-Shop verlangt Nintendo derzeit fünf Euro je NES-Titel. Welches Spiel, das für die Virtual Console angeboten wird, ist sein Geld wirklich wert? Und welches ist der mieseste 8-Bit-Zock?
Jens: Dass Spiele wie **Super Mario Bros. 3**, **The Legend of Zelda**, **Kirby's Adventure**, **Castlevania III, Mega Man 2** etc. absolute Spielspaßgranaten sind, dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Daher nenne ich einen Titel, von dessen Genialität noch nicht so viel gesprochen wurde: **NES Open Tournament Golf**, der Urvater der **Mario Golf**-Reihe! Der Spieler erntet auf den abwechslungsreichen Greens dank der leichten Handhabung schnell erste Erfolge, die ihn anspornen, sein Handicap zu verbessern. Gute Scores bedeuten hierbei bessere Ränge und damit immer höhere Preisgelder, wobei die besten Shots als Replay abgespeichert werden. **Milon's Secret Castle** ist dagegen ein Beispiel dafür, wie ein Videospiel überhaupt nicht sein darf. Wer so etwas als Kind gespielt hat, dürfte wohl längst dem Videospielhobby abgeschworen haben.

N-ZONE: Welche Zukunft haben eurer Meinung nach die NES-Spiele? Kann Nintendo sie auch in zehn Jahren noch geschickt vermarkten oder nagt an ihnen der Zahn der Zeit?
Christian: Das Interesse an Retro-Games wird sicher weiterhin anhalten. Wenn Videospiele erst mal so richtig alt sind, werden sie automatisch auch wieder interessant, weil sie dann für die heranwachsende Videospieler-Generation etwas völlig Neues darstellen – eben etwas, was sie noch nicht aus eigener Erfahrung kennen. Zudem haben zahllose populäre Videospielserien auf dem NES ihr Debüt gefeiert, was nicht nur auf **Mario**, **Metroid**, **Zelda** & Co. zutrifft, sondern auch auf Drittherstellerreihen wie **Castlevania**, **Metal Gear** oder **Final Fantasy**. Wer sich für den Ursprung dieser Titel interessiert, kommt am Thema „NES" nicht vorbei. Und dass klassische 8-Bit-Spiele heutzutage immer noch genauso viel Spaß wie früher bereiten können, zeigen natürlich auch die zahlreichen Remakes und 2D-Neuentwicklungen, die sich an den alten Spielen orientieren.

N-ZONE: Warum habt ihr am NES so einen Narren gefressen? Jucken euch hochwertige 3D-Technik, Dolby Pro Logic II und 480p-Grafik überhaupt nicht?
Phil: Natürlich profitieren Videospiele generell vom technischen Fortschritt, den es seit dem Release des NES gegeben hat und der auch in Zukunft weiter voranschreiten wird. Dies heißt aber nicht, dass das Zocken an älteren Konsolen heute keinen Spaß mehr machen kann. Ganz im Gegenteil, im Endeffekt kommt es doch auf die Spiele an – und auf das Gefühl, das sie einem vermitteln. Und genau dort sind einige NES-Titel vielen aktuellen Spielen überlegen. Mir persönlich fehlen mittlerweile jedenfalls sowohl die Zeit als auch die Lust, mich durch ellenlange Tutorials und Videosequenzen zu kämpfen, bevor ich mich dem eigentlichen Spiel widmen kann. Videospiele waren meiner Meinung nach zur NES-Zeit viel leichter zugänglich – auch wegen ihrer Einfachheit. Daher steht die Technik für mich persönlich stets an zweiter Stelle, denn durch 3D, Raumklang oder HD-Auflösung allein kommt kein Spielspaß auf. Außerdem muss ich gestehen, dass Pixelgrafik auf mich immer noch mehr Charme ausübt als jede 3D-Landschaft – ganz egal, aus wie vielen Polygonen sie besteht.

N-ZONE: Vielen Dank fürs interessante Gespräch und viel Erfolg weiterhin mit dem NES Center!



Das NES Center (www.nescenter.de) ist DIE Anlaufstation für fundierte Infos über Nintendos 8-Bitter. Da vereinen sich Kompetenz und Spaß an der Sache!

TOPSPIELE DER EXPERTEN

Super Mario Bros. 3
Wer dieses 8-Bit-Highlight nicht besitzt, ist selbst schuld!

Kirby's Adventure
Immer noch eines der besten Spiele mit der rosaroten Kugel

Castlevania III: Dracula's Curse
Dieses Action-Adventure definierte das Genre neu.

FLOPSPIELE DER EXPERTEN

Indiana Jones and the Last Crusade
Sowohl spielerisch als auch technisch ein Totalausfall!

Where's Waldo?
Wer diesen Mist verbrochen hat, gehört geteert und gefedert.

Barbie
Dieser NES-Flop ist so anspruchsvoll wie die Lektüre eines Bilderbuchs.

MISSION: RETTE DIE KRONE!

In der letzten Ausgabe wollten wir ein besonders schönes Foto sehen, das ihr mit eurem Nintendo 3DS erstellt habt. Das beste Jury hat nach Einschätzung der Jury Luisa Seifert aus Dresden geschossen. Sie schreibt uns in einem Leserbrief:

Liebes N-ZONE-Team,
bei meinem Schnappschuss handelt es sich um eine Lichtfigur. Aufgenommen habe ich sie mit meinem Nintendo 3DS, und zwar bei der Eröffnung der Altmarktgalerie in Dresden. Diese Figur wird von mehreren Personen durch befestigte Hebel gesteuert. Die Figur selbst ist an einem Rad befestigt, damit man sie gut bewegen kann und damit es so aussieht, als würde ein überdimensionaler Mensch selbstständig laufen. Auf meinem Foto sieht es so aus, als ob die Figur durch Geisteshand über den Altmarkt von Dresden schwebt. Für mich ein optimaler Schnappschuss!

Diesen Monat möchten wir euch dazu aufrufen, uns Fortschritte eures 3DS-Minispiels „Rette die Krone!“ zu schicken. Wer glaubt, dass er darin besonders weit gekommen ist, schickt uns seinen Beweis-Schnappschuss an redaktion@n-zone.de. Einsendeschluss ist der 25. Mai 2011!

KORREKTUR

Weiß Wario etwa selbst nicht, wer sein Bruder ist?

In der letzten N-ZONE – genauer gesagt in Ausgabe 05/11 – schrieben wir in der Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen“, dass kein Spiel beweist, dass Wario und Waluigi Brüder sind. Unser Leser Lukas meint dazu: „Falsch! Auf der Verpackung des Nintendo-64-Spiels **Mario Tennis** steht ausdrücklich geschrieben: ‚Erster Auftritt von Warios Bruder Waluigi!‘ Ist euch ein Tippfehler unterlaufen oder wusstet ihr das nicht?“

N-ZONE meint: Wir verneigen unser Haupt vor so viel Kompetenz! Als Strafe verpflichtet sich der Urheber des Fehlers (= Christoph Kraus), Waluigis Lebenslauf in- und auswendig zu lernen, bei der nächsten Redaktionssitzung seinen Werdegang zu referieren und eine Diplomarbeit darüber zu verfassen – Abschreiben ist nicht erlaubt!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 404: Die meisten Leser halten Wario und Waluigi für Brüder. Aber kein einziges Spiel bestätigt diese Annahme.

Fakt # 405: Beim Spielen von **Pro Evolution Soccer 2011 3D** für den Nintendo 3DS sichteten wir in einem Stadion ein PlayStation-3-Logo als Werbebanner.

Fakt # 406: Obwohl Yoshi im Puzzlespiel **Tetris Attack** für Super Nintendo und Game Boy die Hauptrolle spielt und die Spielwelt frappierend an den Jump&Run-Klassiker **Yoshi's Island** erinnert, sind auf der Verpackung ausschließlich Blöcke abgebildet.

Fakt # 407: Yoshi isst zwar (fast) alles gerne, am liebsten aber Honigmelonen. Zu dieser Erkenntnis kommt man, wenn man Yoshis zahlreiche Videospielauftritte analysiert.

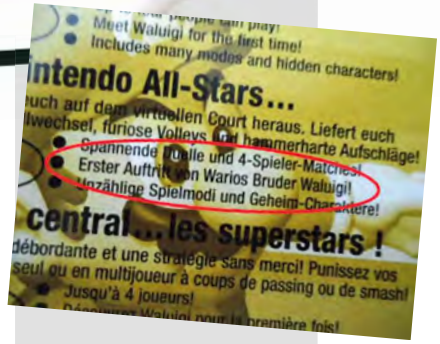
Fakt # 408: Reitet man in **Mario**-Spielen auf Yoshi, so ist die Hintergrundmusik mit einer Trommel unterlegt.

Fakt # 409: Mewtu, Peach, Bowser, Pit, König Dedede und Mauzi sollten ursprünglich seit dem ersten **Super Smash Bros.**-Teil spielbar sein. Alle außer Mauzi kamen erst in einem der beiden Nachfolger hinzu.

Fakt # 410: Snake aus der **Metal Gear**-Serie scheint in **Super Smash Bros. Brawl** eine Abneigung gegen Sonic zu haben. Dies geht aus einem Gespräch mit der Spielfigur Otacon hervor.

Fakt # 411: Die Hintergrundgeschichte des Spielmodus „Subraum-Emissär“ aus **Super Smash Bros. Brawl** erfährt man nicht im Spiel selbst, sondern einzig und allein auf der offiziellen Webseite namens Smash Bros. Dojo (www.smashbros.com).

74 | 05.2011 | N-ZONE



BAU DEN PROMii!

Lange Zeit ließen wir unseren Wettbewerb, bei dem wir möglichst detailgetreue Abbildungen von Prominenten suchten, pausieren. Aber seit Kurzem ist der ProMii-Wettbewerb zurück!

Diesmal ist – anlässlich der Hochzeit von William Mountbatton-Windsor und Kate Middleton – ein Mii von Prinz Charles gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst lustiges, aber auch originalgetreues Mii von Großbritanniens Thronfolger! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de schicken könnt. Einsendeschluss ist der 25. Mai 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Thomas Gottschalk zu schicken. Die Jury fand die Figur von Alexander Preis besonders gelungen. Für alle, die das Mii von Deutschlands größtem Entertainer auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

Mii

Thomas G.

DIE BESTEN TRAININGSSTÄTTEN UND REICHSTEN GELDQUELLEN IN EINALL

In Zusammenarbeit mit dem PokéWiki präsentieren wir euch fundierte Tipps und Tricks zum neuesten Rollenspiel-Doppelpack.

Hallo, liebe N-ZONE-Leser!

Das PokéWiki (erreichbar unter www.pokewiki.de) ist eine große deutsche Pokémon-Enzyklopädie und bietet mit über 8.000 Artikeln viel Wissenswertes um die Taschenmonster von Nintendo. Ihr werdet ab sofort in jeder N-ZONE einen Artikel aus dem Wiki finden, in dem ihr umfassend über ein bestimmtes Thema informiert werdet. Den Anfang macht ein Bericht zu den besten und einträglichsten Trainingsstätten in der **Schwarzen** und **Weißen Edition**. Zuständig für diese Artikel bin hauptsächlich ich, Max Drews, und ich freue mich schon sehr auf die kommenden Ausgaben und eure Reaktionen auf die Partnerschaft.

Viele Grüße,
Max (PokéWiki)

In der aktuellen fünften Generation der **Pokémon**-Reihe ist es leichter als je zuvor, seine Schützlinge schnell zu trainieren. Möglich macht das eine große Anzahl an Tages-Events, also Trainerkämpfen, die jeden Tag wiederholt werden können. Wir verraten euch, welche das sind und als kleinen Bonus gibt es Tipps, wie ihr mehr Geld ergattern könnt.

Die Sportarenen in Rayono City

In Rayono City befinden sich eine Sporthalle und ein Sportstadion, zwei Einrichtungen für Sportarten wie Fußball, Tennis und Baseball. Die Sportler dort sind natürlich voller Adrenalin und fordern euch stets zu einem Kampf heraus. Dabei befinden sich jeden Tag andere Athleten auf dem Feld: So wird beispielsweise Fußball nur am Dienstag und am Freitag gespielt. Insiderwissen: In der deutschen Version der Spiele sind einige Sportler nach Berühmtheiten benannt. Tennis-Ass Steffi ist ebenso anzutreffen wie die Fußballer Lothar und Mesut.

Die Kampf-AG

Die größte Stadt Einalls, Stratos City, hält gleichzeitig eine AG der besonderen Art für kampfeswillige Trainer bereit: Die Kampf-AG bietet gerade zu Anfang des Spiels eine gute Möglichkeit, seine Pokémon aufzuleveln. Im späteren Spielverlauf sind die Gegner mit Level 20 vielleicht nicht mehr allzu stark, aber immerhin kann man hier gegen den einzigen Hausmeister im Spiel kämpfen: Rasmus stellt sich dem Spieler als letzter Trainer in den Weg.

Die MS Einall Royal

Königliche Kapitalvermehrung: Auf der MS Einall Royal kann man nicht nur gut trainieren, sondern auch ordentlich Geld erhalten. Dafür sorgen die vielen Trainer, die allesamt Pokémon über Level 60 einsetzen und in vielen Fällen über 4.000 Pokédollar Gewinn abgeben. Wenn man alle Trainer innerhalb eines Zeitlimits besiegt, bekommt man außerdem ein recht seltenes Item aus anderen Regionen, etwa den Lavakeks aus Hoenn, geschenkt.

Die Familie von Zaster

In **Pokémon Schwarz** und **Weiß** ist es erstmals möglich, mehr Geld als 999.999 Pokédollar zu besitzen. Das ist bei Familie von Zaster auch nötig, denn alle Familienmitglieder geben mindestens 12.000 Pokédollar pro Sieg ab. Dabei muss man zuerst gegen den Sohn Drake kämpfen und daraufhin am nächsten Tag auch gegen dessen Schwester Ludovike antreten. Nach und nach wird so jeder der sechs Verwandten freigeschaltet, die alle starke Pokémon in den Kampf führen. In der nahegelegenen Unterwasserruine kann man überdies seltene antike Gegenstände finden, für die die Familie von Zaster insgesamt 1,4 Millionen Pokédollar auf den Tisch legt.
Vergleichbar ist die Familie mit den Sihgers aus der dritten Generation. Mehr zu all diesen Punkten und viele weitere Infos lest ihr im PokéWiki, einer der größten Pokémon-Enzyklopädien, die man im Internet findet.

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der letzten Ausgabe forderten wir euch auf, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr einen Hasen in der Hand haltet. Außerdem musste eine zweite Person neben euch stehen. Sie sollte ihre Finger hinter eurem Kopf zu „Hasenohren“ formen. Zu guter Letzt mussten im Hasengehege auch noch mindestens drei Nintendo-3DS-Spiele liegen. Geschafft haben es Pit und Robin Hildebrand, Konrad Beutner, Nico Keil, Kevin Matyssek, Daniel Schmidt, Tobias Ihme, Jan Wirsching, Sandro Stenczl sowie Alina, Lea und Markus Scherl. Zwei Teilnehmerinnen – nämlich Luisa und Steffi – mussten leider disqualifiziert werden, weil sie keinen echten Hasen in der Hand hielten, sondern eine Plüschfigur. Wir bemerken ALLES!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte und mehr als drei Leser die Wettbedingungen erfüllten, musste er **Mario's Time Machine** – das mit Abstand schlechteste offizielle **Mario**-Spiel – an einem Stück durchspielen. Gesagt, getan! Sein Fazit: „So ein Schmarrn!“

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr bastelt aus einem Schuhkarton (oder einem vergleichbaren Stück Pappe) und einem Paar Schuhe ein Kunstwerk, das entfernt an eine Spielkonsole erinnert. Ihr dürft zusätzlich zu den genannten Dingen so viele Gegenstände verwenden, wie ihr möchtet.
2. Ihr haltet das Kunstwerk in euren Händen – und neben euch befinden sich zwei weitere Leute mit einem schwarzen und einem weißen T-Shirt (in Anlehnung an die neuen Pokémon-Editionen).
3. Eine dieser beiden Personen muss das 70. Lebensjahr vollendet haben.

Falls sich Christoph irrt und drei Personen die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, so lange durch Nürnberg zu laufen, bis mindestens eine Mii-Figur auf seinen 3DS übertragen wurde. Das kann SEHR lange dauern, wie er im Praxistest feststellen musste!

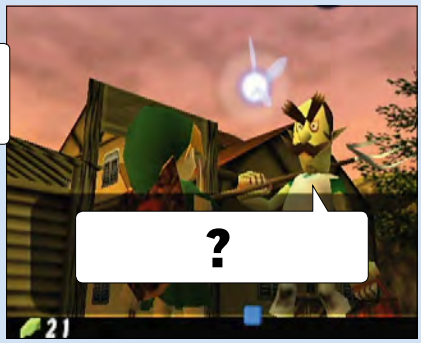
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 25. Mai 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Evangelos Kouranos aus Stuttgart die N-ZONE-Redaktion im vergangenen Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Typ in dieser Szene aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblase erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit dem jeweiligen Spruch drauf. Schickt eure Texte bis zum 25. Mai 2011 an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Auch wenn ich mir den 3DS kaufen werde, habe ich durch die aktuelle Situation in Japan Bedenken bekommen, was für einen selber wichtig ist: der Besitz einer neuen Konsole oder das eigene gesunde Leben. Ich bete für alle Japaner, die flüchten mussten, um nicht verstrahlt zu werden, oder jene, die trauern, weil deren Angehörige ums Leben gekommen sind.

MATTHIAS BARTEL

Mit großer Freude habe ich die neue N-ZONE gelesen. Dabei bin ich auch auf die **Zelda**-Übersicht gestoßen. Leider musste ich feststellen, dass diese nicht vollständig ist. Es gab drei **Zelda**-Teile für das Philips-CDi-System, die alle von Nintendo lizenziert waren. Gerade für einen **Zelda**-Überblick sind diese Teile interessant, da sie zeigen, was passiert, wenn sich Nintendo nicht selbst um die Entwicklung kümmert. Im dritten Teil treten übrigens echte (wenngleich schlechte) Schauspieler auf.

THOMAS MEISSNER

Am neuesten Trailer zu **Skyward Sword** fällt auf, dass der Triforce-Adler nicht mehr in Gold, sondern in Silber gehalten ist. Das begrüße ich sehr, denn Silber sieht meiner Meinung nach besser aus. Wenn man sich während des Trailers nicht auf das Geschehen, sondern auf die Abbildung der Wii-FB auf der rechten Seite konzentriert, bemerkt man, dass das Geistsymbol auf dem unteren Steuerkreuz abgebildet ist. Daher liegt die Überlegung nahe, dass dieser Geist eine ähnliche Funktion wie Tante oder Midna aus **Twilight Princess** innehat. Des Weiteren fällt auf, dass es ein neues Musikinstrument gibt, eine Harfe. Diese ist zu sehen, wenn Link den Holzschild des Ogers zersäbelt. Da das Instrument eine gewisse Ähnlichkeit zu Shieks Harfe aus **Ocarina of Time** aufweist, hat man schon mal eine Kongruenz zu den Shiekah, weshalb ich davon ausgehe, dass **Skyward Sword** den Niedergang dieses Volkes thematisiert. Ich stimme dem N-ZONE-Redakteur übrigens zu, dass der Typ am Ende des Trailers Vaati oder das böse Gegenstück zum Geist des **Skyward Sword** ist. Bei diesem Horror-Kid bin ich mir nicht ganz so sicher, ob es wirklich im neuen Wii-Abenteuer auftritt, aber spätestens beim Spielen werden wir es erfahren.

ANDREA RIMBÖCK

In der N-ZONE 04/2011 kritisierte unser Leser Sven Papendieck das schwache Virtual-Console-Angebot. In dieser Ausgabe greifen zwei weitere Leser das spannende Thema auf.

SHOP-STARRE RELOADED

Hi N-ZONE-Team,
euer Magazin ist super – aber das hört ihr ja tagtäglich. Mich beschäftigt derzeit eine Frage bezüglich des Nintendo 3DS. Könnt ihr mir sagen, ob die Speicherstände eines 3DS-Spieles auf die SD-Karte oder direkt auf das Spiel gespeichert werden? Obwohl ich der PSP wenig abgewinnen kann, gefällt es mir gut, dass dort die Spielstände direkt auf der Speicherkarte gesichert werden.

N-ZONE: Die Spielstände von 3DS-Spielen werden ausschließlich auf Modul gesichert. Aber es gibt eine vage Hoffnung, dass Nintendo mit dem nächsten Firmware-Update, das Ende Mai angeboten werden soll, auch die Auslagerung auf eine SD-Karte unterstützt.

Ich würde gern noch kurz zu dem Leserbrief von Sven Papendieck aus der vorletzten Ausgabe einen Kommentar abgeben. Ich persönlich vermisse auch einige wirklich grandiose Spiele, die in der VC eindeutig fehlen. Sven hat da schon die wichtigsten aufgezählt. Aber ich selbst mache Nintendo dafür keinen Vorwurf. Ich gehe davon aus, dass die Spielehersteller (allen voran Square Enix) selbst die Entscheidung treffen, ob sie ein Spiel für die VC zur Verfügung stellen oder nicht. Die Spiele müssen sicherlich angepasst werden, bevor sie in der VC zum Download bereitstehen können, was zusätzliche Arbeit und Geld kostet. Auf etwaige Lizenzen, angefangen von Marken bis hin zur Musik, muss ebenfalls Rücksicht genommen werden. Deswegen kann ich nachvollziehen, wenn das eine oder andere Spiel nicht zum Download bereitgestellt wird. Zudem spiele ich nach wie vor lieber die Games auf der Originalkonsole, einfach weil ich dort dieses Nostalgiegefühl habe, was mir trotz Classic-Controller auf der Wii irgendwo fehlt.

LOARS WOARS

N-ZONE: Du sprichst ein Thema an, das wir immer wieder gern aufgreifen, weil es stets brisant ist. Wir wüssten ebenfalls gern, ob Nintendo die Virtual Console bereits abgeschrieben hat oder ob die bislang angebotenen Spiele so viel Profit einbringen, dass sich der Mario-Konzern genüsslich zurücklehnen kann, anstatt weiteren Nachschub online zu stellen.

NOCH MEHR SHOP-STARRE RELOADED

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion, hallo Sven,
durch deinen Leserbrief habe ich mich angesprochen gefühlt, hier mal etwas Dampf abzulassen.

N-ZONE: Du beziehst dich ebenfalls auf Sven Papendieck, der in der N-ZONE 04/11 den schwächelnden Virtual-Console-Nachschub kritisch beäugte? In dieser Rubrik überlassen wir dir gern das Wort!

Auf der Wii kann man nicht nur Discs abspielen, sondern es lassen sich auch die Spiele von acht klassischen Systemen herunterladen. Außerdem gibt es Arcade- und WiiWare-Titel. Selbst wenn jede Woche nur ein Titel pro klassischem System veröffentlicht würde, hätten wir garantiert nicht zum Ende des Wii-Zyklus alle Spiele, die es jemals gab. Versteht mich nicht falsch, mir ist bewusst, dass Lizenzen und dergleichen nicht unbedingt erneuert werden und sich eine Veröffentlichung für so manches Spiel nicht mehr lohnt. Aber es kann nicht sein, dass derzeit nur ein Virtual-Console-Titel alle zwei Wochen herauskommt! Warum klappt es beispielsweise nicht mit **Castlevania 64**? Da wird das Speicherproblem als Grund genannt. Aber bei Sony klappt das doch auch und die hatten seit der PSone externe Speichergeräte. Trotzdem kann ich **FF VII** auf PSP spielen. Wo hat Nintendo also dort das Problem? Ich verstehe es nicht.

N-ZONE: Du musst bedenken, dass Nintendo den Entwicklern von WiiWare-Spielen nur 40 MB Speicherplatz gewährt. Möglicherweise gilt diese Einschränkung auch für Virtual-Console-Titel? Sind Castlevania 64, Donkey Kong 64 und Co. etwa zu speicherhungrig und gibt es sie deshalb noch nicht im Shop?

Was ist mit **Yoshi's Island**? Erscheint es vielleicht nicht, weil das an der Technik liegt? Das Modul hatte ja seinerzeit den FX-Chip. Kann es deswegen nicht für die Wii emuliert werden?

N-ZONE: Dass es am FX-Chip liegt, ist kaum anzunehmen. Denn auch Star Fox, das ebenfalls mit dem speziellen Grafik-Chip entwickelt wurde, ist schon auf der Virtual Console verfügbar.

Auch das gab's diesen Monat: Jakob Feldmann wünschte sich zu seinem Geburtstag einen Nintendo-Geburtstagskuchen – und er hat ihn bekommen (Bild links)! Wir schließen uns den sicherlich zahlreichen Glückwünschen an. Außerdem stickte David Tarakanoff erstklassige Nachbildungen von Kirby und Prinz Plüsch (rechts). Wow!

Wo bleiben außerdem die Disney-Spiele? Die kamen auf der PlayStation doch auch raus und wir Nintendo-Fans warten immer noch auf Titel mit Micky Maus, Donald Duck, Goofy, Kater Karlo und Co.! Die Teenage Mutant Ninja Turtles erschienen doch auch bei uns.

N-ZONE: Vermutlich ist die rechtliche Situation auf der PlayStation eine andere, denn Titel wie Mickey's Wild Adventure wurden direkt von Sony entwickelt, hingegen gehen Titel wie DuckTales 1 & 2, Darkwing Duck oder Goof Troop (siehe Retro-Startseite in dieser Ausgabe) auf das Konto von Capcom. Für Sony ist die Abstimmung mit Disney sicherlich um einiges leichter, weil es selbst entscheiden kann, welche Titel im PlayStation Network angeboten werden. Außerdem sind die meisten dieser Disney-Serien mittlerweile längst nicht mehr im Fernsehen zu sehen – darunter auch Chip & Chap, das es ebenfalls auf das Nintendo Entertainment System geschafft hat.

Über WiiWare will ich gar nicht erst reden, dafür gibt es so viele Gurken und maximal zwei Highlights im Jahr! Da spiele ich lieber Super Meat Boy auf der Xbox 360. Microsoft stellt sich mit der maximalen Speichergröße der Spiele auch nicht so an wie Nintendo!

HENRIK HEINSOHN

3DS OHNE DOLLAR

Hallo liebes N-ZONE-Team,
erst mal ein super Lob. Ihr seid die beste Redaktion auf der ganzen Welt. Die Tests sind so gut wie eine Schokotorte und …

N-ZONE: Ach komm schon – schieß los mit deiner Frage!

Ich habe gestern den Nintendo 3DS gekauft, dazu Super Street Fighter IV 3D Edition, Pro Evolution Soccer 2011 3D und eine Tragetasche. Als Erstes wollte ich Internetverbindung konfigurieren. Aber das ging nicht, weil ich meinen WPA-2-Schlüssel eingeben musste und die 3DS-Tastatur kein Dollarzeichen aufweist! Nun weiß ich nicht, wie ich die Internetverbindung hinkriege. Könnt ihr mir weiterhelfen?

JULIEN KROSS

N-ZONE: Ein wirklich doofes Problem! Es ist zu hoffen, dass Nintendo mit der nächsten Firmware mehr Zeichen anbietet – etwa Dollar ($), Euro (€) und Paragraph (§). Solange diese Zeichen nicht zur Verfügung stehen, musst du wohl oder übel über das Menü deines Routers – dieses lässt sich bei den meisten Modellen mit der URL 192.178.2.1 aufrufen – den WPA-2-Schlüssel ändern. Umständlich!

KORREKTUR

Hallo N-ZONE-Redaktion,
in der Ausgabe 04/11 scheint sich auf Seite 62 ein Fehler eingeschlichen zu haben. Unter dem Punkt Super Smash Bros. Brawl steht hier „der Pokémon-Trainer [bringt] noch mehr Action aufs Feld. Wirft er einen Pokéball in die Arena, tauchen (…) etwa Glurak oder Mew" auf. Der Pokémon-Trainer als spielbarer Charakter besitzt jedoch nur Shiggy, Bisaknosp und Glurak. Für die angesprochenen „vielen weiteren Monster" muss man das Item Pokéball, das von jedem Charakter aufgenommen werden kann, einsetzen.

MATTHIAS KNÖCHEL

N-ZONE: Du hast vollkommen recht. Den Fehler bitten wir zu entschuldigen.

STREETBLOCKER?

Hi N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage an euch, bei deren Recherche das Internet nicht ergiebig war: Ist es möglich, andere Spieler von StreetPass zu blocken, aber weiterhin online zu spielen? Dadurch, dass meine Frau und ich beide einen 3DS haben, tauschen wir drei, viermal am Tag StreetPass-Daten aus, was den Spaß an der Sache mächtig schmälert. Ich weiß, dass man sich blocken kann (wenn man etwa ein beleidigendes Mii bekommt) – aber welche Folgen hat das noch? Können wir dann auch keine Multiplayer-Spiele mehr miteinander spielen? Ich besitze leider nicht die Super Street Fighter IV 3D Edition, deshalb kann ich das nicht ausprobieren. Die Frage ist sicherlich für viele Nutzer interessant (etwa Geschwister).

MARCUS RATZINGER

N-ZONE: Das Problem ist uns bekannt – und es gibt es eine Option, das Übermaß an StreetPass-Kontakten einzudämmen! In den Einstellungen („StreetPass-Verwaltung") lässt sich die Funktion für bestimmte Spiele deaktivieren, ohne dass du von Mehrspieler-Duellen ausgeschlossen wirst.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDO LAGERT AUS

Nintendo beauftragt in letzter Zeit vermehrt externe Entwicklerstudios mit der Programmierung von Spielen. Woran liegt's? Und müssen wir uns um die Qualität der Games Sorgen machen?

Christoph: Hast du schon gehört, dass die 3DS-Neuauflage von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nicht von Nintendo selbst, sondern von einem externen Studio entwickelt wird? Dieses nennt sich Grezzo und hat als bislang einziges Spiel nur **Line Attack Heroes** erschaffen, das dieses Jahr für die Wii in den Handel kommen soll. Auch **Pilotwings Resort** wurde nicht, wie man erwarten würde, von Nintendo entwickelt. Stattdessen hat sich Monster Games darum gekümmert. Warum, denkst du, werden mittlerweile so viele Projekte von Nintendo ausgelagert?

Thomas: Nachdem seit Kurzem der Wii-Nachfolger angekündigt ist, gehe ich davon aus, dass Nintendo seine hauseigenen Teams hauptsächlich an Spielen für die neue Konsole arbeiten lässt. Durch die interne Entwicklung und Programmierung von „Next-Gen"-Spielen hat Nintendo einerseits bessere Möglichkeiten, auf die Qualität der Spiele Einfluss zu nehmen, und kann andererseits das Risiko minimieren, dass geheime Informationen zur neuen Hard- und Software ungewollt an die Öffentlichkeit dringen. Ein vorhandenes Spielkonzept auf eine andere Konsole anzupassen, ist auch weit weniger aufwendig, als ein Spiel von Grund auf neu zu entwickeln, und kann daher auch extern von kleineren Studios erledigt werden.

Christoph: Die Frage ist nur, ob es das beauftragte Entwicklerstudio tatsächlich schafft, dem großen Namen gerecht zu werden. Ich erinnere mich noch genau an das Flipper-Spiel **Super Mario Ball** für den Game Boy Advance. Der wurde bei Fuse Games entwickelt und bekam in der Fachpresse nur sehr enttäuschende Wertungen. Ein so junges Studio hat eben in der Regel noch nicht die nötige Erfahrung, um anspruchsvolle Projekte Marke **Mario** zu stemmen. Da frage ich mich, warum ausgerechnet Grezzo den Auftrag bekommen hat, **Ocarina of Time** vom N64 auf den 3DS umzusetzen. Hast du 'ne Ahnung? Vielleicht ist der Grezzo-Chef zufällig der Schwager von Nintendo-Boss Iwata? Na gut, war ein Scherz!

Thomas: Du wirst lachen, aber es besteht tatsächlich eine Beziehung des Grezzo-Chefs zu Nintendo – wenn auch keine verwandtschaftlicher Natur. Grezzo-Boss Koichi Ishii hat zu Zeiten des SNES sein Können bereits an Nintendos legendärem **Secret of Mana** bewiesen! Aber ich muss dir trotzdem recht geben: Es besteht durchaus ein Risiko, dass ein externes Studio aufgrund fehlender Erfahrung oder Kapazitäten nicht die gewohnte Nintendo-Qualität liefern kann. Trotzdem mache ich mir keine Sorgen, dass uns mit **Ocarina of Time** für den 3DS eine schlampige oder halbherzige Umsetzung des N64-Meisterwerks erwartet. Meinen ausschließlich positiven Spieleindrücken nach hätte das Game auch bei Nintendo inhouse neu programmiert sein können.

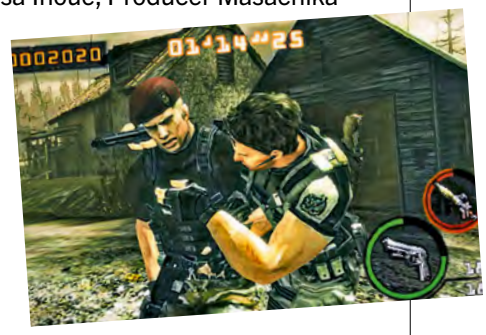
Christoph: Lass uns eine Bestandsaufnahme durchführen! **Pilotwings Resort** stammte von Monster Games, **Ocarina of Time** entsteht bei Grezzo, **Super Street Fighter IV** wurde von Capcom gemacht. Das bedeutet, dass bislang nur **Steel Diver** und **Nintendogs + Cats** von Nintendo selbst entwickelt wurden. Und selbst an Mario-Spielen wird heutzutage immer häufiger außerhalb Kyotos gewerkelt. Für die Minispielsammlung **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – London 2012** ist beispielsweise die Belegschaft von Sega verantwortlich. Der Vorteil dieser Auslagerung liegt auf der Hand: So kann Nintendo in Ruhe an **Super Mario** für den Nintendo 3DS und großen Titeln für den Wii-Nachfolger arbeiten. Letztlich haben alle was davon, wir beide inklusive – denn das Spiel wird umso besser, je mehr Zeit sich die Entwickler für ihr Projekt nehmen können. Kurz und knapp also: Jeder ist zufrieden!

Thomas: Exakt!

„DER 3DS HAT VIEL POTENZIAL!“

Wir befragten die Entwickler von Resident Evil: The Mercenaries 3D!

Unser Kollege Thorsten Küchler unterhielt sich auf dem Capcom-Event „Captivate“ in Miami mit den drei führenden Köpfen hinter **Resident Evil: The Mercenaries 3D**: Director Kazuhisa Inoue, Producer Masachika Kawata sowie Assistant Producer Tsukasa Takanaka.



N-ZONE: Wie kamen Sie auf die Idee, das Spiel auf den 3DS zu bringen? Konkret: Wieso entschieden Sie sich gegen ein Spiel mit richtiger Story?
Kawata: Mit **The Mercenaries 3D** legen wir den Fokus auf etwas, was es vorher nur als Bonus-Modus in anderen Spielen gab. Einer der Gründe dafür ist der, dass wir zum Start des 3DS so schnell wie möglich ein Spiel in die Läden bringen wollten. Und dieser Mercenaries-Modus ist ein sehr solider, bekannter und beliebter Teil der **Resident Evil**-Spielerfahrung. Außerdem war dieser Mercenaries-Modus in den anderen Spielen immer etwas, das erst freigeschaltet werden musste. Nun hoffen wir, weitaus mehr Spieler damit zu erreichen. Vielleicht auch Leute, die normalerweise den Story-Modus nicht durchspielen würden. Wir glauben, dass **The Mercenaries 3D** eigenständig und einzigartig genug ist, um auf eigenen Beinen zu stehen.

N-ZONE: Was können Sie zum Entwicklungsprozess für die 3DS-Hardware sagen? Wo liegen die Vor- und Nachteile?
Inoue: Eine der meistdiskutierten Limitierungen des 3DS ist der begrenzte Betrachtungswinkel für den richtigen 3D-Effekt. Man muss ihn dann recht ruhig halten, um in den Genuss des tollen räumlichen Bildes zu kommen. Schade ist, dass diese Tatsache viele andere Features des Handhelds begrenzt, etwa den Gyro-Sensor. Den zusammen mit 3D zu verwenden, ist schwierig. Allerdings finden wir, dass wir momentan gerade erst angefangen haben, alle Möglichkeiten der Hardware auszuloten. Sie hat viel Potenzial!
Wir haben mit dieser Blickwinkel-Sache auch keine wirklichen Probleme gehabt. Für uns war der 3D-Effekt klar die Priorität. Und wir standen nicht unter dem Zwang, alle Funktionen der Hardware unbedingt zu nutzen.
Und zuletzt noch zu den Vorteilen der Hardware: Sie bietet wirklich viele Möglichkeiten. Wir sind sehr zuversichtlich, dass wir mit unserem Spiel eine Erfahrung ermöglichen, wie sie zuvor nur mit Heimkonsolen möglich war. Es war eine Freude, mit Nintendo an dem Titel zu arbeiten. Es ist echt nicht schwer, Spiele für 3DS zu kreieren.

N-ZONE: Das Gameplay wirkt wirklich solide. Ich mache mir jedoch Sorgen um den Umfang des Spiels. Wie steht es darum?
Takanaka: Das ist eine berechtigte Frage, schließlich war **The Mercenaries 3D** bislang nur ein Bonus-Modus. Jedoch sind wir sehr zuversichtlich, dass der 3DS-Titel eine tolle Spielerfahrung bieten wird. Es gibt 30 Missionen im Spiel und die sind jeweils nicht leicht. All das durchzuspielen, benötigt Übung, Erfahrung und Zeit. Obendrein haben wir ein Skill-System, mit dem man seine Spielfiguren an seine Spielweise anpassen kann. Zudem spielen sich die Charaktere alle ein wenig anders, einer kann etwa härter zuschlagen, läuft dafür aber etwas langsamer.

N-ZONE: Im Spiel dreht sich alles darum, den Highscore zu knacken. Da fragen wir uns, ob es da Online-Ranglisten und Freundes-Highscores gibt!
Takanaka: Es gibt prinzipiell zwei Ranglisten im Spiel. Eine für den Solo-Modus und eine für den Koop-Modus. Globale Ranglisten oder so etwas gibt es nicht. Man spielt gegen sich selbst oder kooperiert mit Freunden bei der Punktejagd.

N-ZONE: Gab es im Entwicklungsprozess Ideen oder Effekte, die Sie gern in 3D realisiert haben, die sich dann aber als nicht tauglich erwiesen?
Kawata: Eine Sache war, dass viele der billigen 3D-Tricks, die es in 3D-Filmen zu sehen gibt, anstrengend für die Augen sind. Also all jene Szenen, bei denen Dinge vor der Leinwand zu schweben scheinen. Im Film ist das aufgrund von Überblendungen und Schnitten nicht so wild, beim Zocken kann das aber durchaus problematisch sein, weil solche Szenen den Fokus der Augen verändern. Große Sprünge in der Tiefenwirkung von Objekten sind bei Spielen eher fehl am Platze. Denn der Spieler muss stets in der Lage sein, sich auf das Spielgeschehen zu konzentrieren.

N-ZONE: Welches ist Ihr Lieblingsfeature des Spiels?
Inoue: Wenn man einfach nur eine schnelle Spielerfahrung will, geht das mit unserem Spiel ganz prima. Das ist bei einem Handheld-Titel enorm wichtig: Aufklappen, für ein paar Minuten Spaß haben und dann wieder etwas anderes machen.
Kawata: Für mich ist es die Musik im Spiel! Ich liebe unsere Hintergrundmusik und wir haben auch eine echte Orchester-Aufnahme im Spiel, und zwar für den Abspann. Ich hoffe, ihr findet auch so viel Gefallen daran wie ich!
Takanaka: Ich mag das Kern-Gameplay des Spiels. Alles ist sehr klar und logisch. Man weiß genau, was man zu tun hat, und man versucht sein Bestes. Und das nächste Mal versucht man, noch besser zu sein! Das ist eine Art von Videospiel-Action, die ich sehr schätze.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 67 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 06/11
Top-Themen: **Pokémon, Star Wars: Clone Wars, Lego Piraten der Karibik**. Als Premium-Variante mit coolen Extras!

play³ 06/11
Top-Themen: **L.A. Noire, Portal 2, Uncharted 3, Driver: San Francisco, Street Fighter X Tekken.** Mit DVD, 16-seitigem Extra-Heft u. v. m.

X3 07/11
Top-Themen: **Brink, Driver: San Francisco, Resident Evil: Operation Raccoon City, Dead Island, Rage, Duke Nukem Forever** u. v. m.

Games and More 05-06/11
Top-Themen: **Rift, Lego Star Wars III: The Clone Wars, Uncharted 3, Tomb Raider,** Nintendo-3DS-Report u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit **34%** Rabatt

Band 1 des **Zelda**-Mangas **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 07/2011
AB 15.06.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

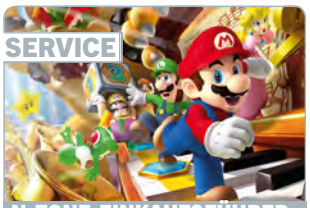
Passend zum Release gibt's nächsten Monat den XXL-Test zu **Ocarina of Time** sowie nützliche Tipps und Tricks zum ersten großen Nintendo-Hit für den 3DS.

MARIO & SONIC ...

... bei den Olympischen Spielen: London 2012: Wir werfen einen ersten Blick auf das nächste Sport-Spektakel der beiden großen Superstars des Spieleuniversums.

Wii PLAY: MOTION

Was taugt das neue **Wii Play**? Wir verraten es euch in der nächsten N-ZONE!



N-ZONE-EINKAUFSFÜHRER

Im nächsten Einkaufsführer knöpfen wir uns die besten Minispiele-Sammlungen vor.

AUSSERDEM:

Neben der regulären Ausgabe der N-ZONE ist derzeit das N-ZONE-Sonderheft mit den interessantesten Berichten rund um den 3DS erhältlich. Darin findet ihr neben zahlreichen Test- und Vorschau-Berichten viele praktische Tipps zu dem 3D-Handheld, spannende Hintergrundberichte und unterhaltsame Retro-Reportagen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sascha Lohmüller, Patrick Schmid, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Stephan Gerner, Lukas Schmid
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^5, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Gute Seiten ...

... für schlechte Zeiten!

JETZT IM HANDEL!

Das Nintendo 3DS-Sonderheft der N-ZONE: Bestens beraten, informiert und unterhalten!

shop.n-zone.de

N-ZONE

SQUARE ENIX.

Nintendo

DRAGON QUEST® VI

Wandler zwischen den Welten

Zwei mysteriöse Welten brauchen einen fantastischen Helden!

Ein mitreißendes Abenteuer. Fesselnde Turniere in der Arena von Schleimopolis. Herausforderungen mit Schwert und Magie. Und ein Held wie du. Nimmst du die Herausforderung an?

Sei der Held, der du immer sein wolltest. Wähle aus neun verschiedenen Klassen und aus sieben Attributen und werde so einzigartig wie die Herausforderungen, die auf dich warten.

Stürze dich ins Abenteuer und erforsche das Geheimnis, das die zwei mystischen Welten miteinander verbindet. Der Dämonenkönig Mordar wird jedoch nicht deine einzige Herausforderung sein.

www.dragonquest6.de

©2010, 2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
DRAGON QUEST, REALMS OF REVERIE and SQUARE ENIX are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.